

最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！
VOL.13
掌机迷
POCKET GAMER
独家赠品
超级马里奥卡通贴纸
我们的太阳奇宝徽章
boktai
强攻略
光明力量
暗黑邪龙复活
风来西林
怪兽篇
热斗足球
马里奥高尔夫A
星之卡比 镜之大迷宫
洛克人ZERO3
极研究
世界传说 换装迷宫2
幻想水浒传 卡片传说
特鲁尼克大冒险2A
梦特辑
收藏GAME&WATCH
GBA模拟驾驶类游戏趣谈

GAME & WATCH

マイクロコンピュータを使った新しいタイプのゲーム&ウォッチは2通りのすばらしいゲームが楽しめる本格的なデジタルクォーツ時計です。

ゲーム&ウオッチ
シリーズ

各5,800円

ボール

フラッグマン

MT-03 バーミン

RC-04 ファイア

Nintendo



COLLECTION

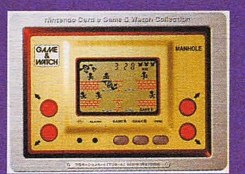
珍贵特辑 就在本期





收藏GAME＆WATCH

数十款珍贵型号全面收录，国内最全GAME＆WATCH资料图集。任天堂便携机鼻祖纪念号，回眸任氏掌上王国的成功之路。下期我们将正式进入便携游戏的龙虎之战，敬请留意最全最详细的NDS＆PSP周密报道。



海量情报让你满享饕餮大餐

出版
人民交通出版社
ISBN 7-114-04552-2
地址：（100013）北京和平里东街10号
电话：（010）64294878 64299027

制作
北京次世代科技发展有限公司 制作
邮购地址：北京安外邮局75号信箱 发行部
邮编：100011
电话：（010）64472177

合作
掌机之王 GBGBA.com
口袋妖怪网 pmgba.com
掌机地带 chinagba.com
GBA BASE 4757.com
任天堂世界 newwise.com

收藏GAME&WATCH

任天堂的掌机最早是从GAME&WATCH开始的，GAME&WATCH是一个不能换卡带的主机，游戏就直接内置在游戏机内，游戏的屏幕很小，规则简单，但由于高度的便携性，深受玩家喜爱，曾红极一时。后来到了1989年最早的gameboy正式诞生，GAME&WATCH才开始逐渐走向下坡。虽然现在的掌机世界已经可以说是GBA的天下了，但是还有不少玩家在怀念GAME&WATCH吧，那就请你和我们一起回首过去的GAME&WATCH世界，再次重温GAME&WATCH的峥嵘岁月。

◆ 经典游戏大联播 ◆

01『Ball』/AC-01



将两三个小球在手里倒来倒去而不掉下来，一个不需要太动脑子的单纯的游戏。但是，单纯有时候也是一种魅力。就像漫画一样，有一个能使人愉快的好的创意更是十分困难的。即使这个想法不能做到特别优秀，但是也决不能用这个来打击别人的心。

02『FlagMan』/FL-02



游戏A是考察记忆力的游戏，游戏B是练习按键的游戏，都是非常朴素的小东西，实际上即使非常简单也会让你上瘾的。在初期的银色系列中和『judge』一起被称作异色作品，但是游戏性确实是没得说。即使在今天看来也是非常杰出的。

03『バーミン』/MT-03



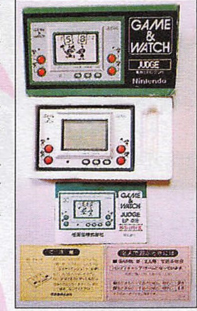
打鼹鼠，是mizuno Sports的优惠活动时的礼物，还制作了一个『Blueimpulse』版本。这个版本做成了蓝色的，还用一个金属『mizuno sports』『Blue impulse』的Logo嵌在了上边。

04『Fire』/RC-04

从发生火灾的大楼上将人用担架救出来的游戏。大约十年前发售，初期银系列中卖得最好的，在当时相当的流行。说起GAME&WATCH，很多人就会立刻联想到这个。80年代末期，日本玩家差不多做到了人手一个，人气高到店面连样品都没有的地步。



05『judge』（绿）/IP-05



面对面的两个人同时举起牌子，比牌子上数字的大小。然后用锤子砸对方，非常简单的游戏。虽说是GAME&WATCH系列里这是唯一一个可以两人对战的（当然，一个人玩也没问题啦），但好歹也算是『judge』一个有趣的特征吧。和『FlagMan』一样，是一款虽然看起来很简单，但是一下子就能让人沉迷其中的游戏，真应该向创意人员脱帽致敬。还有，这款『judge』是比紫色的生产量更少的类型，现在已经非常难找到了。

06『judge』（紫）/IP-05



出现次数多一些的紫色机体的『judge』。虽说生产台数比绿色的多一点，但是从GAME&WATCH的总数来看，和『FlagMan』一样，生产数量还是太少，到现在为止好不容易才得到了一台。可是，和金系列的『chef』一样，本体是紫色的，很漂亮。

07『manhole』/MH-06

为了不让行人掉下去而用manhole（把井）盖起来的游戏。80年代的时候流行的不得了。在GAME&WATCH中，与『helmet』『octopus』』一起成为不少玩家最热衷的游戏之一。从这个manhole开始，GAME&WATCH增加了闹钟功能和在背后设置了Start键。游戏方面，在200点和500点时消除障碍的话还能额外得到奖金，画面也使用了彩色薄膜。manhole中因为使用了非常滑稽的角色设定而让人十分喜欢，角色设计的灵感可以说是出类拔萃的。



08『manhole』/GBA体验版



是专门用作GBA的体验版，并不是日本全国都可以买到，只有东京都的四个店铺才有配货。每店各有一万枚。令人惊讶的是这二十年来技术的进步：这张卡片e的厚度居然只有0.3mm只是背面带有一些磁性（从外表是看不出来的）。这是只有manhole才能做到的事情，对于在过去的GAME&WATCH中习惯于真实的我们这一代人来说，manhole就像狐狸那样的令人不可理解。、这枚卡片e版的manhole在1981年版的原版的基础上于2001年又进行了改版。

09『helmet』/CN-07



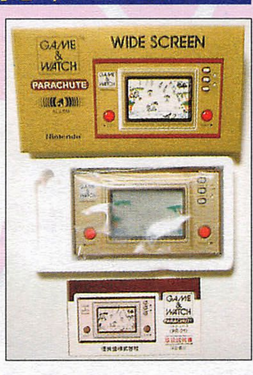
从工地乘坐升降工具秘密逃进右边的事务所里的游戏。这可是一款杰出的游戏。什么会是下一个可以利用的工具呢？这还是个谜。总之是很有意思的。游戏性、设计、滑稽的角色，从哪方面说都是品质上乘的。

10『狮子』/LN-08

用椅子防止狮子从笼子里跑出来的游戏。是一个需要相当技巧的游戏，内容非常有趣。特别是游戏B中，狮子还会做出要跑出来的假动作来迷惑你，就是这个让人很是着迷。金系列的『Lion』『manhole』『helmet』这三个游戏，从设计上来说，在GAME&WATCH系列中也是非常优秀的一个系列。



11『降落伞』/PR-21



用小船接住从直升机落下来的人的游戏。而且右边的椰子树会挂住降落伞，小人就会晕过去掉下来。从『降落伞』开始，立体屏幕系列正式开始销售了。画面变成了从来没有过的大屏幕，而且游戏内容也有了相应的变化。但其中的搞笑成分和角色设计并没有怎么变，管是Miss还是被鲨鱼追无不充满了一种黑色幽默。直到今天玩起来还是那么的有趣。

12『章鱼』/OC-22



大章鱼将脚伸入海底将宝物捡回船上的游戏。把这个游戏说成是GAME&WATCH的最高杰作也不是很过分吧。可爱而滑稽的角色设计，再加上扩大的画面，使游戏的临场感倍增。

13『大力水手』/PP-23



大力水手一边躲避布鲁斯塔的剪子一边接住奥利佛扔下来的鞠撵草的罐子和瓶子的游戏。读了说明书，才知道这个是他们俩准备约会的地方，既然是这样，那么不扔那些东西不是也可以的吗？这里表现出了奥利佛的可爱和不服输的性格。游戏本身还是很有意思的，在宽屏幕系列中可算是顶级的了。

14『厨师』/FP-24



开始的时候一共有四个厨师，当开始时就马上只剩下一个人了，只要把其他的厨师长扔下来的用具用平底锅接住就可以。角色设计的非常之滑稽，印象太深刻了。游戏给人以非常严谨的印象，画面的设计十分独特，角色动作也是十分可爱，再加上机体是紫色的，实在是令人爱不释手的一款啊。

15『米老鼠』/MC-25



操纵米老鼠接住四只鸡产下来的蛋的游戏。鸡蛋太小了，很难看清，而且还有时间限制，真的是很难。要是没有接住让鸡蛋掉在地上，就会碎掉，会有小鸡从里边出来，一步一摇地走向屏幕外，那个动作实在是太可爱了。

16『Fire・宽屏幕版』/FR-27

这个是宽屏幕版的Fire。游戏内容和银版的Fire大体相同。因为人降落的地方会有两层或是三层的差距，所以操作起来还是挺难的。在已经有银版发售的情况下还是重新制作，这只能说是这个游戏太有吸引力的缘故吧。这样说来，『manhole』也有只在海外发行的新宽屏幕版。这个还是留下了附加电池的完全版。



作为1—11期的超老读者，一直关注和期盼着PG的成长，哪怕现在面临高考重压。可我回函的“金玉良言”竟死活不在边角栏现身。呜呜，男儿有泪，因为真的好伤心。储东亮；19；男；236000；安徽省阜阳市双龙桥卫生局家属院06信箱

17『海龟桥』/TL-28

河上没有桥，用乌龟的甲壳向对岸运送货物，然后再返回来，就这样不断的重复的游戏。是一个想要得到高分就必须好好的运用技巧，善用技术的游戏。最高分没有设定在999分，而是设定在了9999分上。在游戏中，没有Miss就会得到特别的奖励，作为奖励可以得到30～40秒左右的得分，尽管有这些新的系统的加入，但是要想得到9999的高分还是有很大的难度啊。



18『Fire Attack』/ID-29

游戏内容是一个印第安人拿着火把去点燃谷仓，守卫要将火把打掉，防止放火，很可爱的一个游戏。印第安人那偷偷摸摸的动作真是可爱的不得了。这款『Fire Attack』成为了宽屏幕版的最后一部作品。一样的银色包装，本体是黑色的。



19『史奴比网球』/SP-30

初期宽屏幕系列的最后一款作品。选题是深受欢迎的史奴比的题材。游戏的内容是和查里布朗打网球，偶尔露西还会出现，用两倍的速度将球打回来。对技巧的要求还不算是太严格，总的来说，角色的动作和表情很可爱，玩的时候很容易分心……这算是游戏的一个"难点"吧。特别是Miss的时候，球会飞进家里，还会出



现『CRASH !!』的字样，受到打击的史奴比会在小狗屋上『ＺＺＺ・・・』的睡觉，并会不停地说这都是布朗的错，而查里布朗就只好发出『Hmm・・・』的声音，做出耸耸肩膀的动作表示无奈，从这些细微的地方就可以展现出史奴比的世界观了。实在是一个非常杰出的作品。而伍德斯托克的闹铃也是一项十分令人愉悦的设计。且不说游戏本身就十分有趣。同时史奴比的作者舒尔茨本身也是一部伟大的传奇。名机和名作巧妙的融合在了一起。

20『石油危机』/OP-51

加油站二层发生了煤气泄漏事故，为了避免事态扩大，要将楼下的油罐转移的游戏。楼下还有加油的顾客，是有可能会喷到它的身上，于是他就会生气，形象十分可爱。这个是多屏幕版的第一款，与其说是上下两个屏幕增强了游戏性，还不如说是对操作的一种锻炼为好，倒也挺有意思的。



21『大金刚』/DK-52

这个是不需要什么说明的，十分的明白。一边跳着躲开大金刚扔下来的木桶，一边爬上去，用勾拳将大金刚打落，然后救出被困的女孩子。在当时，街机上大金刚也是十分流行的。



22『米老鼠和唐老鸭』/DM-53

以深受欢迎的迪斯尼看家明星为主角的一款游戏，即使是现在拿出来也很不错呢！



23『绿屋』/GH-54



在塑料大棚中保护花朵不被虫子吃掉的游戏，非常适合用来做爱护植物的教育啊。

24『大金刚II』/JR-55



街机移植版。在这里还是JR金刚最可爱。这个任天堂的街机游戏还是博得了不少人的喜爱。但是这个游戏的二代，在日本就没怎么见到过。发售台数很少，购买的人数很多，所以是很珍贵的啊。

25『马里奥ブラザーズ』/MW-56



操纵分在左右的马里奥和耀西将制造好的货物放在传送带上运到卡车里运走的游戏。这种画面左右分开的类型是后期的多屏幕系列，真的是非常有趣的一款游戏，看似单纯但事实则却非常的有深度。看来初期设定的原创角色实在是很有魅力啊。

26『生命之舟』/TC-58

后期的多屏幕系列，真的是太可爱了！和『马里奥ブラザーズ』一样，画面是左右分开的，十分独特。游戏内容是在像『泰坦尼克』那样的豪华客船上发生了火灾，你要用救生艇将乘客一个个运到岸边逃生。要是掉到海里，还会受到鲨鱼的攻击。通过这个「火灾和鲨鱼」的设计，就可以感觉是混合了『降落伞』和『Fire』的内容。尽管这款『生命之舟』是只在海外发行的系列（所以说明书等都是英文的），但是据说好像也有日本版的存在。



27『Pin Ball』/PB-59

后期宽屏幕系列的一种，简单易玩的游戏，深受玩家的欢迎！



28『21点』/BJ-60



游戏A是扑克中的21点，拿到的牌的点数加起来越接近21越好。每个人最初有500美元（天文数字啊），赢得一局就可以增加。还有坐庄和翻倍的设定，很细致很体贴。游戏B就是按键让数字和条吻合即可。十分单纯的游戏，但是很容易令人着迷。这个21点虽是日版的，但是不知道为什么在日本反而不好买，其实就根本没怎么见到过。也许是因为当时正是FC大行其道。而这种小液晶游戏机濒临淘汰的缘故吧，所以生产数量才会那么少。

29『ZELDA/塞尔达传说』/ZL-65

这是GAME&WATCH版的塞尔达（塞尔达传说）。和FC一样是A-RPG，非常有意思。因

天真的想法不一定是不现实的想法，真希望《掌机迷》编辑部的各位主人大发慈悲，撰一本《机战特辑》。其内容最好是关于历来《机战》经典之作中经典座机及机师的经典介绍（好累……）。期待它的出现（笑）。潘军宇；17；男；132500



为这个版本是海外发行限定的GAME&WATCH,所以你在国内是无法见到的。这个上下两边都有屏幕的型号带有多屏幕的意思，特别是上边的画面可以同时表示地图、路线和道具，成为了固化的一种形式。现在要想弄到一台是很容易的事情,在秋叶原到处都可以看见。和FC版有着截然不同的良好感觉。

30『大金刚JR』/DJ-101



新宽屏幕系列中的一台。当时的零售价格也在4800日元以下,也算是一个合理的价格。而且还有一个有趣的变化就是使用了LR-44电池。(在『FireAttack』之前的宽屏幕系列一直使用的是LR-43)游戏的内容，是从街机版的『大金刚JR』上移植来的，一边躲避乌鸦和机器鳄鱼,一边操纵JR金刚救出被马里奥抓住关在画面左上的DonKey Kong。只有『新宽屏幕』这一个系列是在一个画面中表现出两个画面的广阔度，这真是个不错的主意。从这个系列开始，马里奥就开始频繁登场，也就是在这个时候，拥有FC的任天堂制定了自己发展的方向,算是FC时代的前夜吧,而GAME&WATCH在此时也一下子进入了由盛转衰的时期。

31『超级马里奥兄弟』/YM-105

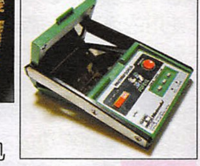


GAME&WATCH版的超级马里奥。特征和FC版一样也是横版的过关游戏。当然次元水管还是会出现的,和FC版不一样的地方就是并不是要打倒蘑菇，而是要躲避坏蛋核导弹。在通道的尽头救出桃公主，是一款[躲避障碍物]的要素十分显著的游戏，因为是横板过关，所以充满了紧张感，是非常有意思的一款游戏。蘑菇就作为闹铃出场，一边报时还会一边喷火。(^_^;)



32『POPEYE』





全景版的『POPEYE』。在国内也算是比较少见的，虽然有人拥有机体，但是说明书之类的东东却很难找到!

33『史奴比』/SM-91

立体屏幕版的史努比。和宽屏版的内容完全不同，史奴比将施罗德弹出的钢琴音符敲落，以免惊扰到正在睡觉的伍德斯托克。对技巧的要求不是很高，而且觉得角色的动作实在是非常的可爱。原作者舒尔茨的功底可见一斑。比较有趣的地方是每到100分，露西就会起来把施罗德踢飞。原作也是在这个镜头上展开的。这些都足以表现出原作的世界观,真是值得人们为此细致缜密而又独特的考虑而脱帽致敬。还有这个游戏的闹铃是查里布朗的声音，十分的可爱。这个肯定属于立体屏幕系列的杰作,生产台数很少,估计现在有包装,说明书的完整品是一台也没有剩下了。



34 『大金刚JR.』/CJ-93



立体屏幕版的大金刚JR.。一直以来只有包装和说明书，最近才得到了机体。尽管游戏的基本内容没有什么太大的变化，但是乘阳伞落下来等地方还是和街机版比较相似。里边充满了立体的要素，内容相当的有趣。包装盒上的那只JR金刚的插图还真的是很可爱呀。（^_^;）

35 『Mario's·BombsAway』/TB-94



这个『马里奥炸弹人』是有说明书、安装卡、以及未使用的电池的日版的完全装。是从一个好心人手里已非常便宜的价格买到的。游戏的内容就是穿军装的马里奥从画面左边的友军那里拿到炸弹后，快速地躲过敌人的堵截（点火）交给画面右边的友军。乍看起来是很简单的，但因为敌人从上下都可以点火，所以对操作技术要求其实是很高的，马里奥在早期就已经奠定了（马里奥）大叔的风格了。

36 『Speed Ball スパーキー』/BU-201



使用彩色薄膜来表现出虚拟的彩色画面，给人一种十分前卫的感觉。角色设计的也是即可爱又漂亮。尽管是说明书、指示卡、备用电池都齐全的积压品，这个是在秋叶原的某个商店里以市场价四分之一的超低价格买到的。可以说是『出土文物』的东西啊。没有那么费事就可以弄到手，比起那些通过拍卖以高价买到的人，还是这个值得高兴啊。

37 『Club Club』/UD-202



这个要怎么说明游戏内容才好呢？用一句话说就是『向上消除的俄罗斯方块』的感觉？？一边躲避由下向上的螃蟹，一边把上边堆积的螃蟹消掉的一款游戏。玩起来就不想停手的有趣的游戏。

梦幻招贴小展览

01、初期银系列



银系列的招贴。曾经有传出紫色的版本的招贴，尽管如此，最后GAME&WATCH还是做成了现在这个样子。其实这之后的系列都是不错的，但是个人认为还是这原创的银色的5种是最让人满意的。尽管每一个都很漂亮，最后还是以释放出最独特的异彩的judge和FlagMan为最高成就。

02、后期MultiScreen



后期MultiScreen的招贴。还是『马里奥兄弟』最好啊。不仅游戏本身很有趣，角色设计也很可爱。这个在FC上算不算完全不同于迪斯尼风格的奇怪角色？不少玩家始终认为还是初期设计的马里奥·路易的形象是最好的。

03、绿房子·米老鼠唐老鸭



MultiScreen的招贴。专门收集招贴画的玩家都想得到精品。不管怎么说，任何一个能留到现在的都是十分珍贵的，就算是只有一些纸片能留下来，作为Fans也是很高兴的啊。

04、大金刚Jr.



单机版的招贴。大金刚系列从那时起就成为了任天堂的招牌游戏，招贴也随着单机版而一直保存了下来。卖得多了就难保不会有降价的事情出现。无论怎么看都是非常可爱的招贴画。

OK，看了这么多，你是不是还有一种意犹未尽的感觉？如果你还有我们也没找到的珍贵资料，那就请与我们联系吧！



情报工房
QINGBAOGONGFANG

为战略游戏带来一丝新意
优秀的游戏系统值得大家注意

操纵大群怪兽进行的实时战略SLG



游戏采用了斜下45度视角的战场地图，玩家可以不停地召唤出怪兽展开大规模的怪兽战争。战场上的时间是实时进行，作战方式要根据战场上局势的变化而改变。玩家的目标就是要成为一流的召唤师，而且在游戏过程中将会有100种以上的怪兽可以成为同伴哦。

GBA	厂商：ARTIN	发售日：2004年夏
	类型：SLG	价格：6090日元

本作将带给你至今为止的战略游戏中从没有的紧张感！战事将遍布整个战场的各个角落，紧张而激烈的战斗将带给玩家前所未有的大魄力！

MONSTER SUMMONER

モンスターサマナー

游戏情报

怎样进攻才好呢，仔细考虑之后再对敌人做出攻击！

要注意战场里看不见的区域

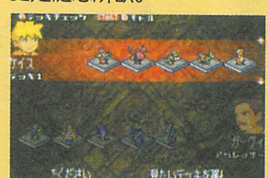
战场上将采用真实时间制，并在战场的各个角落同时展开。通过对战局的调配，将会营造出很强的临场感。另外战场里还有一部分不能看见的区域，对那些区域里敌人的动向必须要格外留意才行。



←在某些时候看不见的区域将会有危险警报出现。

根据角色的性格决定战术

这个游戏中虽说会受到怪物们之间的相性和地图特性的制约，但自由度还是非常高的。根据角色的性格，玩家可以决定要实施快攻还是踏踏实实的认真发展后再展开攻击。另外，可供选择的怪兽也有很多种，玩起来更是随心所欲。



←游戏还支持2P对战，把自己的最强阵容摆出来吧！

自己的判断会对战局产生很大的影响！



战斗方式

①召唤怪兽



在叫做发生器的阵地召唤怪兽，每次可以召唤一只。

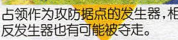
②对怪兽下达指令



用指示标可以给各怪兽下指令。

③发生器的攻防战





占领作为攻防据点的发生器，相反发生器也有可能被夺走。

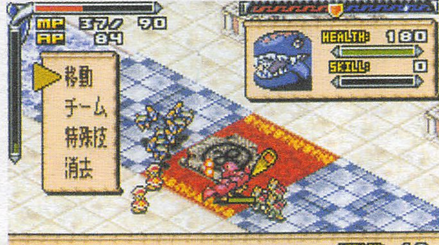
④击破敌头领召唤士



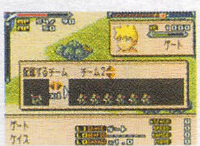
将敌军召唤士打倒就可过关。场景不同可能出现别的过关条件。

从时间的概念诞生出崭新的系统

下面我们将具体解说一下时间的概念是如何构成本作的全新系统的。从开始到战斗结束的流程如左图所示。虽然本作的基础系统还是贴近于原来那种即时战略性质的，但在时间的概念上却进行了大幅度的强化和改进，对于玩家来讲称为极度进化也不为过。



↑在选择命令的时候时间也会流逝！和敌人战斗之前先要与时间展开竞赛！



←系统虽然看起来复杂，但是操作起来却很简单。

① 可以在任意时间，召唤任意怪兽？

召唤必须要有一定的MP，越强大的怪兽需要消费越多的MP（MP的上限会随着故事的进行而增加）。另外召唤也需要一定的时间，强力的怪兽则需要更长的时间。所以，玩家在召唤时也不能忽视时间效率的问题。



←○表示MP，被打倒后需要时间复原。

←一开始首先要召唤能够立刻召唤出来的怪兽，这也是战斗中最基本的一点。

场地上可以召唤的怪物最多为5种



↑战斗前要做好各项准备。

② 利用“队伍”的便利作出有效率的指示！

玩家可以向召唤出的怪兽下达移动、攻击、占领等命令。当然，这些怪物可以自由组合，编成最多8只的部队，并利用队伍的集体行动特点指示全体队员一起行动。因为有时间的制约，所以如何最大限度地发挥出团队的优势就成为了一大乐趣。

移动



←移动前先用箭头点目标地，即可移动了。

攻击



←用箭头确定攻击目标后即可进行攻击。

占领



←夺取发生器，将其变成我军的地盘。

还有持有特殊技的怪兽



↑玩家可在队伍中混编不同类型的怪兽，其不同特性的行动真是令人期待啊。要是拥有回复系的怪兽就可以进行治愈了哦。

③ 利用储备的AP按照自己的喜好进行强化

在战斗中随着时间的流逝，AP会逐渐积累起来。储存一定量的AP后就可以使用「强化」命令，提升怪兽的能力或是强化发生器。

↑消费AP强化发生器，不过任何强化都需要一定的时间才能完成。





↑提升发生器的等级也可以加强武装。

怪兽也可以强化



↑攻击、物理防御、魔法防御等项目都可以提升。

在黑暗的夜里，我的SP伴我走过无数个精彩难忘的夜晚。何志敏；20；男；512009；广东省韶关学院韶州师范分院033数学班；兴趣：玩GBA、篮球、听音乐、看掌机迷

可以无限次的在随机生成地图上进行反复实战

在「怪兽召唤士」中，除了以剧情为主的故事模式以外，还有一个可以在自动生成地图上反复游戏的「自由地图」模式。这次我们就介绍一下此种模式中的对战情况。如何编排与对手相应的队伍，怎样作战等等都是我们这次主要讲解的内容。



↑可以选择作战对手、地图、难易度等项目。

战斗准备 进入战场前先编排好我军的队形

一旦选择了作战对象和地图就会进入队伍组合的编辑画面（参照右侧图像）。根据敌方的队伍每次都会出现不同的怪物，尽量将某些有特殊能力、相性好的怪兽排进我军的队伍里来吧。

队伍编辑画面

在进入战斗场景前编辑队伍，玩家可以从已成为伙伴的怪兽中选择队员。



①移动类型——表示在地面移动或是在天上飞行。
②攻击种类——表示物理攻击或是魔法攻击、直接或是间接、属性的有无。
③特殊能力——表示擅长的攻击、弱点等。
④攻击方法、特殊技——表示可以使用何种武器、有无特殊技等。
⑤能力变数——通过数值的形式表示出怪兽的参数。Health/体力最大值；Skill/特殊技所需时间；Attack/攻击威力；Range/攻击射程距离；Speed/攻击速度；Move/移动速度；MP/召唤所必须的点数；Summon/召唤所需时间；P.DMG/物理防御率；M.DMG/魔法防御率。

▼作战对手特别介绍

大王花 散发混乱粉的难缠敌人




●我方一旦闻到混乱的花粉就会攻击自己人。而且大王花的攻击范围和攻击力都十分恐怖。

弱点 炎属性攻击3倍

部族猎手 要特别注意他的远射程弓箭




●虽然不是特别恐怖的敌人，但是武器的射程可以波及从远到近的广大范围。

弱点 没有



朗斯龙 可以在水上移动，攻击力为1.5倍




●可以在水上移动的龙族。移动速度很快，还可以占领发生器，是一个万能型角色。

弱点 没有



章鱼怪 注意它使用八条腿的超大范围攻击




●看上去不是很强大，但是在大范围攻击和水上战中会对己不利，是个擅长物理间接的家伙。

弱点 魔法攻击2倍

小曼达 可以连续发射火球




●作为步兵使用的龙族其单体攻击力只是一般，但是一群这种东西集体发射火球可也不是闹着玩的。

弱点 没有

作战 对大王花、章鱼怪的作战要点提示

对付这两只巨大怪兽，必须首先部署拥有强大能力的魔女和Vever，如果需要穿过沼泽地作战的话还应将Noam也编进部队。另外再带上占领能力强的小龙兵和回复系的Neigel，总之一定要注重平衡性。



←魔族為中心，整场战斗要以龙族为中心。

Vever 火攻封锁大王花
Vever可以用火球攻击对付大王花，而且似乎还可以在空中飞行。

小龙兵 占领发生器的主力
肉搏战的好手，占领发生器时必不可少。

魔女 火魔法对章鱼怪同样有效
值得重点培养的怪兽。在火焰、飞行、魔族等各个方面都占据有利条件。

Noam 建造城池固若金汤
特殊的怪兽。无对应魔族的兽族只有Noam。

Neigel 不可或缺的回复系瓜怪兽
可以治愈在前线受伤的怪兽的回复系怪兽。

使用这些队员展开生死大战！

战斗开始 熟悉地图开始作战

终于要进入战斗场景了，战斗打响！首先确认地图了解周围的情况，迅速判断如何进攻！然后再按照顺序召唤怪兽。不管是哪种地图，玩家应该首先占领中立的发生器，这也是敌我双方的共通目标。布阵时必须要以此为主要目的。

中立发生器 ③ ① ④ ② ⑤ 自军发生器 玩家 敌召唤士 敌发生器 ⑥ 中立发生器

POINT 1 最初应该确保中立发生器

离我军最近的发生器能源站。玩家必须想方设法将靠近敌军的发生器抢过来，这将是一场关乎命运的速度之战。

POINT 2 在沼泽与水生怪物战斗会很被动

地图中央的大沼泽地只有飞行和水生怪物可以通过。由于无论如何战斗我方都会处于不利的境地，所以还是尽量避开的好。

POINT 3 必须设法迂回攻击 防御敌方从此处进攻

由于我军中没有可以渡过沼泽的怪兽，所以一旦这里成为敌方的前线基地，如何防守就成为此时的关键了。

作战 做好攻防的两手准备

需要耗费很多时间的大规模正面进攻真的是最好的方法吗？其实从后方出其不意的攻击，或者做好要塞的防守工作也是取胜的法宝。

① 派遣小龙兵确保上方发生器的安全

首先要召唤大量的小龙兵前往上部中立的发生器，在敌兵到来之前抢先占领发生器！



↑按照预想占领此中立发生器。



↑小龙兵可以在很短的时间内召唤出来，这点是非常方便的。

←在确保没有危险后，就可以召唤需要花费大量时间才能召唤的魔女了。

② 迎击穿越沼泽而来的朗斯龙的进攻

从下边的发生器召唤来的朗斯龙穿越沼泽直逼过来！在沼泽上，朗斯龙的攻击力会变为原来的1.5倍。玩家必须将它们引出沼泽再加以攻击。如果同样都是龙族，等级相当的话可能还会两败俱伤！



←将敌军从沼泽中引出来，再发动攻击！

→同时在最开始的发生器那里召唤Noam，在沼泽岸边建筑工事。

③ 换下小龙兵，转而增强魔女的力量

换下完成任务的小龙兵，召唤更多的魔女。由于下一个目标的敌方发生器的守敌者是龙族小曼达，所以还是用魔女攻击比较有利。



↑有效使用MP替代战斗力。

④ 章鱼怪的奇袭！静悄悄的来到我军附近……

敌人从下一个目标发生器那里再度穿过沼泽对我们展开了袭击。不过这次的对手换成了章鱼怪。好在魔女使用的魔法攻击是章鱼怪的克星。集中火力逐一击破！



↑上陆的大章鱼如果不是离目标特别近就发挥不了什么作用。

⑤ 夺回发生器，强化部队准备迎接最终决战！

就这样用剩余的魔女部队一口气冲向敌阵继续攻击！就算是强敌大王花面对如此的大军也一样溃不成军。

→章鱼怪的部队从下方展开了猛烈的进攻。





←要是一个魔女就可以横扫敌军的话，那么一只小龙兵也可以独占发生器。



←储存AP和活用空闲的发生器同样重要。

⑥ 守备部队和主力部队汇合一起追击敌方召唤士

确保了三个发生器后，就只剩下一个发生器需要操心了。让逆时针前进的魔女部队和坚守发生器的部队汇合，决战的时刻就来临了！因为是在敌阵的最深处，所以防守严密。敌人的部族猎手会进行远距离的攻防，这时只有使用强化过的魔女部队才可取胜，然后一鼓作气击破敌方的召唤士夺取战斗的胜利。



↑敌方战斗力比魔女强，但攻击力强化后的魔女还是可以突破它们的防线。

舍不得孩子套不住狼，舍不得《掌机迷》+GBA套不住女朋友。王炜；21；男；710077；陕西西安市西安外事学院南区241信箱；兴趣：看书、网球、电脑、GBA；QQ：298019982

通过冒险和战略战斗2个部分高达SEED的精彩故事就此展开

机动战士高达SEED是描写了通过DNA操作具有优越能力被称为新人类的人们(扎夫特军)和被称为自然人的普通人类(地球联合军)之间战争的超人气动画。本作将原作50集中的精彩情节以冒险游戏的方式再现出来，玩家将操纵主人公基拉，在冒险部分与各角色对话，在战斗部分中坐上MS战斗，游戏也是由这2部分组成。



↑将会出现一些特殊情节，比如基拉和好友阿斯兰再会的场面等。



↑战斗部分中将会看到精彩的动画。

冒险部分 在主舰中探索并和SEED中的角色们进行对话

冒险部分中的对话将推动故事发展。基拉可以在MS主舰内自由移动，与角色对话，当然还可以得到各种各样的道具。

↑主舰的详细图，标明了布里奇的屋子和其他许多屋子的位置。

↑在MS检修场与穆对话的场面，角色似乎可以在舰内自由行走。

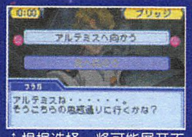
↑在拉克斯的房间里和她对话。如果按照原作情节进行的话，这个房间只会在一定的时间出现

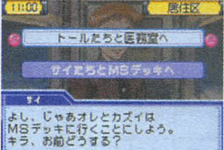


↑冒险部分的舞台似乎也有大天使号之外的地方。

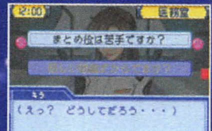
通过对话中的选项可以展开和原作不同的剧情

冒险部分中的对话中有时会出现分支选择，这个时候你的选择将会对后面的情节发展产生不同的影响。这样完全可以通过选择来改变原作的一些情节，还可以看到角色们另一面的性格。





↑根据选择，将可能展开不同于原作的全新情节。





↑回答玛丽问题的选择分支。根据你的回答，是否可以看到她平时不为人知的一面呢？



GBA		
厂商：BANDAI	发售日：2004.5.13
类型：AVG	价格：5040日元



在GBA上体验高达 SEED的精彩故事！

要我怎么说，我不知道。太多的语言，消失在胸口。头顶的蓝天，沉默高远，有《掌机迷》在身边，让我觉得安详。
陈峰；男；537000；广西玉林市一中0111班；兴趣：动漫、电玩、音乐、文学、运动

战斗部分 锁定目标后将展开超强魄力的战斗画面！

战斗部分以自机的移动并锁定攻击目标开始，如果敌机进入自机瞄准范围的话就会进入战斗场景。各MS的动作都会通过动画完美表现出来，另外，游戏中还会插入各驾驶员的特写并再现动画中的经典台词。





↑移动高达，敌机进入瞄准范围后就会进入战斗画面。

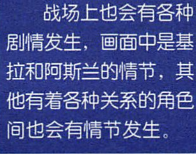




↑从驾驶员的特写到圣盾高达的变形全部用精美动画表现。

战斗中也会有剧情发生

战场上也会有各种剧情发生，画面中是基拉和阿斯兰的情节，其他有着各种关系的角色间也会有情节发生。





↑这是基拉和阿斯兰再会的情节。

约有40种的各类机体都会登场

在本作中将会出现在《SEED》中登场的MS、MA和战斗机等各类机体，合计多达40余种左右，可见战况将会十分激烈。这里就给大家介绍其中的4台机体。

强袭高达

地球联合军基拉的爱机，配备有接近战，中距离战和远距离作战3种武装。



圣盾高达

被扎夫特军夺走的4台高达中的1台，阿斯兰的爱机，可以变形为MA形态。



基

扎夫特军的量产MS，是扎夫特军的主力机，装备有步枪，光剑和导弹等多种武器，运用范围相当广泛。



空中霸王

作为强袭高达的支援机，地球联合军开发的战斗机，和强袭高达相配合将会发挥相当强的实力。



SEED的故事中出场的个性各异的角色

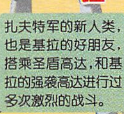
SEED的人气飙升与故事中个性鲜明的角色是分不开的，这里就给大家介绍一下其中的主要角色。



心地善良的新人类 基拉·大和

本作及原作的主人公，虽说是新人类但为了保护朋友而加入了地球联合军，驾驶强袭高达作战。

基拉的好友 阿斯兰·萨拉



扎夫特军的新人类，也是基拉的好朋友，搭乘圣盾高达，和基拉的强袭高达进行过多次激烈的战斗。



扎夫特的歌女 拉克斯·库莱恩

拥有美妙的歌声，被称为扎夫特的歌姬，深受市民的敬仰，也是阿斯兰的未婚妻。



AA的舰长 玛丽·拉米亚斯

地球联合军大尉，在受到扎夫特军奇袭的危机时刻，成为了新式战舰AA的舰长。



地球联合军的王牌驾驶员 穆·拉·弗拉格

被称为恩迪米奥之鹰的联合军王牌，和基拉一起行动，就像是基拉的哥哥一样。



基拉的朋友 萨·阿加鲁

和基拉是一个学校的同学，芙蕾的恋人，被卷入这场战争后，成为了AA舰上的一员。



奥布国的公主 卡嘉丽·阿斯哈

不属于联合军也不属于扎夫特军的中立势力奥布国的领导人的女儿，是个行动派。



AA的战斗指挥官 那达尔·巴吉鲁鲁

MS母舰AA的战斗指挥官，生于军人世家，凡事都以执行任务为第一优先考虑。



扎夫特军的指挥官 拉乌·鲁·库鲁瑟

扎夫特军指挥官，阿斯兰的上司，是个被重重谜团所包围的神秘人物。



暗恋基拉的少女 芙蕾·阿尔斯坦

基拉的同学，对基拉有着好感。和萨等人一起被卷进战争之后成为了AA母舰上的一员。

求求你"BLUE KYO"，别再写"GB不灭传说"文章了，因为我会内疚和忏悔一辈子的，以50元把GB卖给了JS，现在想起来都想哭！郑远韬；19；男；402760；重庆璧山县莲花街66号邮电家属院；兴趣：网游、TV GAME、学习

GBA	厂商：KONAMI	发售日：2004年夏
	类型：RAC	价格：5040日元

クラッシュ・バンディクー 爆走！ニトロカート

和古惑狼们一起来个超级乱斗竞速比赛吧！

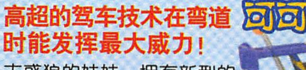
从PS时代就是大人气角色的古惑狼这次同时出现在NGC和GBA上！既有故事情节丰富的剧情模式，也有可最大4人同时进行游戏的模式！



古惑狼

重视加速度的万能型

什么时候都想着引导队伍走向胜利，超高的加速度是他的特点。



可可

高超的驾车技术在弯道时能发挥最大威力！

古惑狼的妹妹，拥有新型的赛车和安定平稳的驾车技术。

内奥·科尔迪克斯

和古惑狼一样重视加速度

古惑狼的宿敌，这次也依然是古惑狼的竞争对手，能力类型和古惑狼很像。





库兰奇

靠引以为傲的怪力勇往直前！

为了打倒古惑狼们以DNA操作技术制作出来的怪力型角色，起速比较慢，但最高速度还凑合。



塔尼虎

对自己的速度有着相当的自信

仰慕科尔迪克斯，是他的忠实手下，和库兰奇是一个类型，但对于自己的速度有着十分的自信。

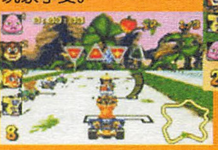
艾努·金

半机械化的高驾车技术选手

科尔迪克斯的左右手，机器人工学的天才，虽然头部已经半机械化，但驾车技术非常强。

和GBA连接的话就会有新道具和迷你游戏出现！

GBA版是和NGC版一样，可以通过通信对战线来实现4人对战。如果连接上NGC的话，还会有通常无法得到的“秘密道具”出现！而且还会出现很多有趣的迷你游戏供玩家享受。



↑这个场景是颇富南洋风情的“好热好热因菲尔诺岛”。

←基本操作和NGC版完全一样。



↑通过转弯等技术可以提高成绩。

《掌机迷》十分精彩，让我知道了掌机界的许多信息。不过……我怎么身边全SP呀。幸福～～！“哎呀，谁拍我呀”。“XX，你又上课睡觉”。庄峰；17；男；050051；河北省石家庄市新华区北河街48号9栋1单元201；兴趣：玩掌机、上网、听音乐、睡觉

除了哈里,还有罗恩和赫敏交织在一起的快乐故事 RPG



↑三个人齐心合力一起冒险!

本作是一款加入了ACT要素的RPG。虽然哈里是绝对的主角，但在不同的场景中还可以选择其他人来进行游戏，而游戏路线也会根据不同的角色而发生变化。战斗采用回合制，选择指令后，战斗就会以传统的方式进行。



↑当在地图上和移动的怪物"碰面"时就会切换成战斗画面。

游戏中的特典要素

●猫头鹰的养育工具

在GC版的店中买到「ふくろう世话キット」和GBA版接驳的话，就可以在GBA版中养育猫头鹰了。玩家可以给猫头鹰喂食、梳毛、训练等等。

●猫头鹰邮差

用GBA将养育的猫头鹰送往GC中，它会为你带来道具、卡片等东西。

●迷你游戏的下载

将在GC上购买的迷你游戏下载到GBA上。



→不同的角色，解迷内容、战斗方式也不同。



↑还可以从学校的同学那里收集情报。



↑打倒怪物就可以得到经验值。随着等级上升，体力和魔法值也会相应跟着升高。



↑这个华丽的地板究竟位于学校的什么地方呢?

GBA	厂商：E·A	发售日：2004.6.26
	类型：A·RPG	价格：5040日元

ハリー・ポッターとアズカバンの囚人

故事情节 对哈里虎视眈眈的杀人鬼出现了!

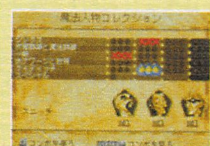
故事是从出卖哈里父母的凶恶的杀人鬼小天狼星从魔法世界的监牢——阿兹卡班越狱这则爆炸性新闻开始的。尽管这个小天狼星本身还受到阿兹卡班最恐怖的看守一摄魂怪的追捕，但哈里的生命仍然时刻受到小天狼星的威胁。然而，这一切事件的真相似乎还远不如表面上看起来那么简单。



小天狼星的魔手……!?

还有丰富的迷你游戏和收集要素

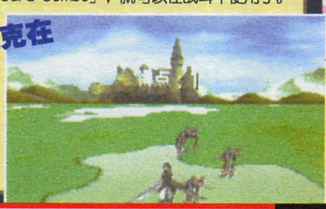
GBA版除了主线故事之外，还可以玩到十分钟以上的动作和解谜等众多的迷你游戏。而且，游戏中有名的魔术师、魔女以及怪物也将以卡片的形式悉数登场。玩家可以收集这些卡片交换道具、在战斗中使用卡片，或者利用通信交换卡片等等。





↑收集卡片完成「Card Combo」，就可以在战斗中使用了。

乘坐巴克比克在空中散步



→迷你游戏的种类也有很多，图中的则是乘坐巴克比克抓蝙蝠的游戏。

曾经有母亲的劝导，女朋友的阻拦，但都没挡住我玩网络游戏，但自从有了SP和《掌机迷》后，竟使我从没再想过它。
王新然；20；男；061001；河北省沧州市朝阳中学高三4班；兴趣：游戏、篮球、足球、SP；QQ：181174053

ドラゴンクエスト・キャラクターズ

トルネコの大冒険3 アドバンス

不思議のダンジョン

由于每次进入，内部构造、掉落的道具和其位置都会发生变化的迷宫，《不可思议的迷宫》被一致公认为是无论玩多少次都有新鲜感，值得玩上一千次的RPG系列，而搭载新模式的《特鲁尼克3》终于也将要移植到GBA上了！！

GBA	厂商：SQUARE·ENIX	发售日：2004.6.24
	类型：RPG	价格：5279日元

在2种模式下度过迷宫中的每一天！

PS2版《特鲁尼克3》也在GBA上登场了。除了重温PS2版内容的“剧情模式”外，还追加了只有GBA版才有的“特别模式”。带上GBA，随时随地和特鲁尼克与波波罗一起挑战不可思议的迷宫吧！



←一边寻找武器、防具等道具，一边向迷宫深处进发。



↑波波罗担任游戏角色，让怪物成为伙伴并一起冒险的系统也被完全移植了过来。

从容体验感人的剧情 剧情模式

将PS2版《特鲁尼克3》的剧情完全移植的故事模式。为了庆祝波波罗的生日乘船出海的特鲁尼克一家，在航海途中遇上了麻烦，以南国小岛为舞台展开了冒险。



←本想过一段休闲时光的特鲁尼克又被卷到了麻烦当中……

纯粹享受迷宫乐趣的 特别模式 NEW!!

GBA版新追加的“特别模式”能够令玩家享受到纯粹的挑战迷宫的乐趣。玩家可以选择游戏角色及伙伴自由挑战难度和设置都截然不同的四个迷宫，绝对是迷宫类游戏FANS们不可错过的极品。

「新界の試練」へ
「封印の試練」へ
「異世界の試練」へ
「まぼろしの試練」へ
エクストラモード
スタートメニュ
▶トルネコで冒険する
ポポロで冒険する
イネスと冒険する
ロサと冒険する

从4个迷宫中选择冒险的舞台

选择游戏角色和冒险伙伴

感谢飞月，没有她的GF取悦计划，我也许至今也不能赢得她的芳心，谢谢！姜伟强；18；男；629000；四川省遂宁市第一中学高二8班；兴趣：TV GAME、GBA； 飞月：不要客气啊，愿天下有情人终成眷属！

FINAL FANTASY I·II ADVANCE

ファイナルファンタジーI·IIアドバンス

赤魔术士 黑魔术士 白魔术士 战士 盖伊 玛莉亚 雷欧哈尔特 弗里欧尼尔 陆行鸟

角色们的形象也焕然一新！

由于移植主机采用了GBA，所以对低年龄玩家来说更容易接受。通过上面的人物设定图，我们可以感受到制作方渴望展现出一种新鲜味道的制作理念，外观设定上既沿袭了职业的特色，又经过重新绘制更加栩栩如生鲜明亮丽。

GBA	厂商：SQUARE·ENIX	发售日：2004.7
	类型：RPG	价格：6090日元

FF系列的起点让你随时随地感受快乐！

系统的「最终幻想」

一切都是从这里开始的……

四名光之战士围绕着水晶与四个暗之混沌展开战斗，从6种职业中进行选择踏上冒险之旅，这就是《最终幻想》一代所讲述的传奇故事。也正是从这作开始，飞空艇及小船等交通工具开始登场，一个不朽的系列由此诞生。这次两款原点之作《Ⅰ》和《Ⅱ》合并发售登陆GBA平台，不仅画面的素质大有提高，还对系统进行了统一改善，收录了各种追加要素和原创剧情。GBA版《FFⅠ－Ⅱ》将再次带领玩家重新体味那种怀念的感动！

追加要素 特别迷宫

Soul of Chaos



4个混沌出现在主人公面前。在本作中只要满足一定条件，就可以挑战封印了混沌之魂的特殊迷宫“Soul of Chaos”！在这里，玩家不仅可以遇到历代的怪兽，还可以得到新的道具。

历代的敌人将随续出现



←历代系列中的强敌也将在迷宫中出现。

原创的「最终幻想Ⅱ」

追加要素 特别剧情

Soul of Re-Birth 在“Soul of Re-Birth”中，玩家可以体验那些为了世界和平而牺牲的英雄们的故事。操纵“敏武”、“约瑟夫”等人，在另一个世界展开冒险。而且在这个剧情中，还有强力怪兽和英雄们可以装备的最强装备和最强最凶的恐怖BOSS！





←玩家可自由选择日文汉字或平假名。

←战斗系统的统一化。玩家可使用所有持有的道具。

最强最坏的BOSS角色也将登场!?

サモンナイト 2 クラフトソード物語

GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2004年夏
	类型：A·RP	价格：未定

期待中的最新作！本作不仅加入了大量只有GBA版才有的要素，同时也继承了「召唤之夜」风格的世界观。到底会有怎样的冒险在等待着我们呢？





↑一个性丰富的角色们编制而成的精彩剧情，内涵深刻引人入胜！

说起《召唤之夜》系列，就不能不提起以动作性丰富的系统而著称的《召唤之夜 铸剑物语》。如今，该系列的最新作终于登场了！该作以系列共通的世界“琳巴姆”为舞台，玩家将扮演见习锻冶师展开宏大的冒险。当然，自己打造武器的升级成长要素也更加自由有趣了哦！！

展开冒险！


←↑我们熟悉的异世界“琳巴姆”就是本作的舞台，这次又会是一场怎样的冒险呢？

和村人说话收集情报

挑战迷宫！




↑迷宫中充满了一个个难解之谜。

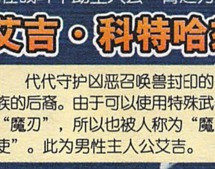
Prolgue

从异世界琳巴姆某个位于悬崖边的小村庄中，我们的故事悄悄开始了。相传，这个村子的遗迹中封印着恐怖的召唤兽。住在这个村子的15岁少年(少女)就是本作的主人公，主人公是代代守护封印遗迹一族的末裔，拥有能够封印召唤兽的叫做“魔刃”的特殊宝剑。主人公自幼就父母双亡，被父亲的朋友也是锻冶店的老板养育成人。就这样，他(她)一边守护封印的遗迹，一边作为见习锻冶师过着平稳的生活。某天，在游戏中输给朋友的主人公，被迫带朋友进入遗迹参观。可是，朋友却突然要让被封印的召唤兽复活。大为震惊的主人公没能来得及制止封印的开启。村子乃至整个世界都陷入了危机当中……为了守护重要的人，为了查明朋友的真实意图，与锻冶伙伴的“护卫兽”一起揭开了以封印召唤兽为目的的冒险之旅。最终，主人公能否成功地阻止召唤兽的复活，再度找回与朋友间的友情吗？

身为见习锻冶师的主人公

本作的主人公，年仅15岁的见习锻冶师。玩家可以自由选择其性别。另外，作为伙伴的护卫兽不单可以协助锻冶，还能在战斗中助主人公一臂之力。

艾吉·科特哈兹

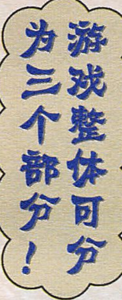


代代守护凶恶召唤兽封印的一族的后裔。由于可以使用特殊武器“魔刃”，所以也被人称为“魔刃使”。此为男性主人公艾吉。

飞月的照片，期待ING……（好色是男人的天性，既然大家都不说，坏人就由我来当好了，呵呵）
伏海洋；18；男；266041；山东省海军航空工程学院青岛分院学员二十一队；兴趣：网络、GBA、PDA

和敌人战斗、制作武器、在广阔的世界上冒险！！

本作大致由在地图上移动收集情报的“地图部分”、制作武器的“锻造部分”，以及和护卫兽一起共同抗敌的“战斗部分”3个部分构成。下面我们就为大家介绍一下这3个部分！



地图部分

在街道、迷宫中移动，收集武器的材料和情报，这也是整个游戏中最基本的部分。如果迷失方向，不知道下一步该怎么办的话，只要在街道上和人们对话就可以找到冒险的线索了！



冒险出发！

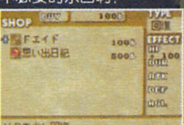


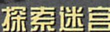
和形形色色的人邂逅

↑和人们对话收集情报是最基本的要点

在商店购物

在街道上的商店里可以买到各种道具。不过千万不要乱花钱，买些不必要的东西啊！





探索迷宫





↑一走出街道，向迷宫发起挑战。会出现怎样的敌人呢？

锻造部分



在这部分里，玩家可以打造属于自己的武器，发挥见习锻冶师的本事。将冒险中得到的材料组合起来，制造出强力的武器。不妨多多尝试一下各种材料的组合吧。



打造出强力的武器！

战斗部分



一旦在地图部分遇到敌人就会直接进入战斗！战斗采用实时的动作战斗模式，使用在锻造部分做好的强力武器与护卫兽一起合力战斗。另外，玩家在本作中还可以使用普通攻击以外的强力技，其威力究竟如何呢……！？

激烈的战斗！



谜之技 威力惊人！可使用的技巧是否会根据武器而改变呢？嗯，真是令人期待啊！





魔法 魔法的种类有攻击、防御、回复等等，而且好像还追加了很多的新魔法哦。

积累经验值提升等级！





↑水平提高后各项能力值也会增加。

从爱雅和艾吉中根据玩家的喜好进行选择

爱雅·科特哈兹



由于主人公的父母双亡，从小就在父亲的锻冶师朋友家被抚育长大。而解开主人公守护的封印的人却正是自幼一起长大的朋友！此为女性主人公爱雅。

掌机游戏月旦评四月

游戏月批

文、MINE

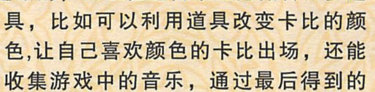
这个月注定就是不平凡的一个月。面对即将来到的E3游戏展，很多消息让人提前就了解到E3将要把我们掌机玩家带向一个新的高度。新闻方面，最热门的厂商就是SQUARE-ENIX。为什么这么说，首先这个冷饭专家向来就是最会惦记玩家腰包的了，FF7登陆PSP，而FF1+2会登陆GBA，两不得罪。靠FF和DQ过活的SQUARE-ENIX是势必要把自己的冷饭炒到底的。FF要靠SONY继续支撑下去，而为了讨好FF7就给了PSP，但是GBA这面也不得罪，也给把自己的FF正统作品重新让其回归到了任氏的怀抱，两面献媚，从中赚取渔利。不过对于有FF7护航的PSP势必会比NDS先拔头筹，也正像当年PS和N64的局面，巧合的是两主机采用的媒体依然还是如此，这次会如何，相信会碰撞出不小的火花——虽然都说自己的主机和对方在概念上不同，但是大家心理都清楚是怎么回事，看中的是哪片市场。E3绝对非常有看头。



国外热闹国内也够人受，国内玩家也要重新正视自己的地位了。从全国的电视游戏栏目纷纷喊"停"应该看出现在游戏还处在进退两难的地步，玩家是还没有被得到正视的群体。唠叨了这么多接着回到我们的本月游戏话题吧。本月的RPG作品几乎可以说是没有，相信这一定和E3的展览多多少少有些关系的。本月的游戏重点主要在3款游戏之上。

首先就是延期到本月中旬发售的《星之卡比・镜之大迷宫》，对于任天堂的这个游戏在女孩子中可是有着相当的人气的，不过对于男性玩家也是相当有吸引力。可爱的卡比一向以吸收别人的能力的变身能力著称，而游戏中的很多谜题和难点都需要不同的变身来配合，本次作品再次升华了变身能力，超过20种的能力绝对让玩家体会到各种各样的魅力。更值得一提的是本次卡比不再是自己一个的冒险，而是在游戏中通过电话召集另外3个卡比一起来冒险，很多地方都是需要这些兄弟们一起来协助才能完成的，不再是自己一个人孤军奋战了，而且兄弟们出来后还会带来很多回复道具来支援卡比，为了感谢可要亲亲这些兄弟啊，别提多可爱了。这次的作品绝对不会愧对副标题的"迷宫"两个字，游戏的9个大迷宫绝对够玩家转悠一阵子，搞不好很容易迷路的，而且在迷宫中还隐藏着很多道





具，比如可以利用道具改变卡比的颜色,让自己喜欢颜色的卡比出场，还能收集游戏中的音乐，通过最后得到的CD机可以随时欣赏。另外就是游戏中还有几个很好玩的mini游戏，都是充满了趣味，任天堂的作品就是让人放心。

任天堂另一个大人气的《马里奥高尔夫》。这次这个作品是由大家非常熟悉的《黄金太阳》的协力公司GAMELOT制作。本来还以为是很平常的游戏，不过一进画面还真是让人吓了一跳，任天堂

我爱的人她却不爱我。于是，爆玩《牧场物语》（GG版+MM版），从事送礼职业。被丢弃的人；19；男；237009；安徽省六安市六安一中高三17班；兴趣：篮球、CS、星之卡比、牧场物语；



的游戏使用语音的还真不多,算是一点意外吧。不过更意外的还在里面,居然……如果没有看标题的绝对会怀疑自己在玩《黄金太阳3》也说不定呢，游戏的风格和画面和黄金如出一辙，可以说就是使用黄金的引擎制作的，3D的游戏人物看起来很不错，画面比黄金又有了进步。游戏的高尔夫的内容上也是很棒,制作的也很不错，视角的切换给人很身临其境的感觉,而且会随着时间的不同天气也会有变化，在不同的天气下面自己球的状况也会发生不小的改变，如何出力，如何打击就很考验玩家了,一个劲的猛打是不会有好成绩的。再加上场地中的各种障碍的出现，要以最少的杆数结束的话是要下一番考虑的,考虑好路线后还要考虑到自己的打击，什么样的打击能得到自己预料的情况就完全要靠自己的分析来判断。那么领先或者胜利的时候玩家一定会无比兴奋的。再有就是这个游戏对应口袋火红和叶绿发售时附带的无线通信装置，而且还可以和NGC联动，会让大家体会到以外用对战线时的不同乐趣。相信"任饭"是会买上一盘的,绝对休闲娱乐的最佳游戏。还要值得注意的就是，细心的玩家应该发现了，GBA游戏官方价格降了,虽然还是4800日元，但是这次可是已经含税了。

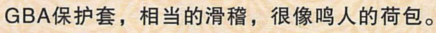




CAPCOM的《洛克人ZERO3》也算是本月的中头戏之一，看来ZERO已经完全取代了洛克人的地位了，不能不说ZERO从画面和武器上都要比洛克人来的华丽，自然能够讨好大众玩家，另外一点就是游戏的难度已经不能和当年以最高难度著称的洛克人系列相提并论了，大概这就是大众化的弄的吧。游戏的的操作性和上作没有太大的区别，都是很上手，加上难度不是很高，玩家可以轻松操控，通关上没有太大的问题，就算是BOSS轻松来上两回以后就可以进行虐待了。喜欢洛克人的朋友不要错过就是了，本作也会给您的五一长假带来很多的乐趣的。



除了这3个重头游戏以外还要说的就是《火影忍者·最强忍者大结集2》。作为动画的赞助商TOM看着动画的火热再接再厉又推出了一作，不过本作可是还很有可圈点的地方，那就是在GBA上首次实现了4人大乱斗的场面。这在以前是没有出现的，如此一来游戏的乐趣将有着质的飞跃，协力作战将会变得相当有嚼头。再有就是初回限定版送一个只要是火影FANS就都会喜欢的GBA保护套，相当的滑稽，很像鸣人的荷包。





看来游戏厂商也体会玩家的心情啊，既然是放劳动节就给大家一些休闲娱乐方面多点的游戏，不必为了RPG那烦琐的剧情而头痛了，痛快地玩吧。



游戏名 / 评论人	魔卡少女樱	蜡笔小新	马里奥高尔夫
	 	 	
雪人	本作是根据曾经火爆一时的动漫改编而成的。游戏的画面制作得比较精美,但是，游戏内容就有些差强人意。不过，话说回来，这类题材可能也就适合做成迷你游戏吧？如果你是该系列的FANS，本作就是你不能错过的，因为它有不少的隐藏要素和精彩剧情。	土豆脸、粗眉毛、不喜欢青椒还有些色色的新之助来啦!这个让人又气又爱的调皮小子这次成为了本作的主角,他要在爸爸、妈妈等人的帮助下完成自己的冒险历程。游戏玩起来比较轻松,不时还会听到小新熟悉的声音。不过,这不表示本作难度很低,有兴趣的玩家不妨挑战一下啊!	如果不注意的话，刚上手本作的人可能会以为《黄金太阳》出新作了。不过，本作与它其实是同一制作小组的产物。游戏的画面精美，声效也比较好,而它的操作性就更不用说了。虽然高尔夫在国内还不普及，但是就冲着制作小组和马里奥，本作也值得玩家掏银子!
 飞月	原作属于低年龄向的作品，游戏同样也高不到哪儿去，基本上没有什么难度可言。不过并不是说本作就没有可取之处，比如清新干净的画面和动听的语音、原创的剧情和大量隐藏要素都是颇具吸引力的的卖点。另外，游戏还收录了不少迷你游戏，收集要素也是数不胜数。相信原作FANS应该会喜欢吧。	其实本想给9分的说，又怕卡比的FANS们会不干……游戏不仅忠实地再现了恶搞王小新的各种噱头,而且从剧情、关卡设计到招式都非常搞笑(妈妈的铁拳比动感光波还要可怕),而且还时常可以听到小新那憨憨傻傻的声音。最有趣的莫过于换装系统，小新居然一件一件地就地脱衣服，真不愧是他的作风啊。总之本作虽然简单但绝对轻松好玩!	虽然一直本能的排斥高尔夫球类游戏，但这次还是小玩了一下。那种可爱又亲切的音效和清新亮丽的画面都是吸引飞月的原因，而且体贴的教学系统和浓厚的RPG风格也非常不错，让人越玩越有味道。遗憾的是游戏中对话太多，说起来就没完没了,可跳过剧情的话又会失去一大乐趣,不善长日语的玩家只能把该作当成一款普通的高尔夫游戏来玩了。
 董国峰	魔卡少女樱也是一直被制作得很烂的作品,依仗CLAMP的名气光在GBA上就不知道推出了多少作。本次游戏采用128M大容量,画面制作得很漂亮,也因为容量的关系语音依然成为吸引FANS的一大卖点,游戏发展过程中也有MINI游戏和选择分支的出现,算是一个说的过去的游戏,不过如果不是FANS的话应该没有太多喜欢的吧。	开头的音乐真是让所有小新的FANS心跳,真是太熟悉不过了。游戏里面我们的小新依然还是那样的夸张,搞笑的小屁屁舞忠实再现。游戏的各个剧情是从一些电影版的剧情来的,看过的朋友一定会想起小新那些搞笑的剧情,游戏里要通过爸爸、妈妈、小白以及一些朋友的帮助来通过一些障碍谜题,终于在GBA上玩到小新的游戏了。	高尔夫系列终于登陆GBA主机了.在GB时代这个游戏就受到很多玩家的称赞,这次的升级画面上也大幅度得到了强化,几乎可以说发挥了GBA的全部实力.比赛外的背景和人物完全利用《黄金太阳》的引擎制作，让玩家一定大呼漂亮，不过说起打球的话也是一定也不马虎，尤其是环境对球的影响表现得相当的棒,休闲最佳选择。

工房批评

游戏名 / 评论人	洛克人ZERO3	星之卡比 镜之迷宫	火影忍者 最强忍者大结集2
		 	
北斗	ZERO系列在GBA上的第三弹，相较与EXE，本人还是喜欢以动作的爽快和华丽的斩击为特色的zero。尽管相较于以前的作品，本作的难度似乎降低了不少，不过仍旧可以让动作游戏爱好者大呼过瘾！尤其是全关卡S级爆机的钻研足以让人废寝忘食上一段时间了，达成之后的成就感绝对超高！在此郑重向动作游戏饭们推荐本作！	游戏优秀的品质没白让人们多等了一个月，任天堂果然是精品游戏的保证书。本作新增了伙伴系统，可以随时召唤出伙伴们一起冒险，让人感觉精神倍增。游戏中的迷宫成份增强了不少，玩家需要在不同的镜子世界中进行穿梭来完成冒险，为大家带来了新的探索乐趣。可爱的卡比，漂亮纯真的画面，优秀的系统，还有什么能够让我们拒绝它呢？	大人气漫画的最新游戏版作品,单是其一大群的动漫FANS就已经能够保证厂商收钱收到合不拢嘴了。游戏操作比较简单，玩家能够轻易的上手，各种非常有意思的忍术的使用都很吸引人。相对而言，游戏中的敌人则比较弱，从小喽罗到大BOSS，都让人提不起什么劲儿来。不过四人混战模式倒是挺有意思的，火影迷们一定不会失望。
 飞月	非常符合ACT游戏FANS口味的经典之作。虽说本作的难度整体有所降低，但对某些动作苦手的玩家而言还是有一定挑战性的。3代继续了前2作的情节，攻击招式华丽多样，操作感一气呵成流畅自然，人设和画面也还算够酷，而且在关卡设计上也颇具巧思。总体来说不失该系列的水准。	这个粉红色胖嘟嘟的小面团真是可爱得让人想咬上一口。不管是卡比和敌人的造型、动作、音乐、画面背景全都没得挑。游戏操作流畅,除了新加入的能力以外,玩家能够召唤其他卡比帮忙,一起合作突破难关的设定也大大增加了游戏的乐趣,可以说比前作的趣味有过之而无不及。给9分绝对不高。	总觉得最近火影忍者已经到了泛滥的地步,从漫画、动画到游戏、周边,走到哪里鸣人、卡卡西都充斥着偶的视线。所谓多而不精大概就是火影目前的现状吧?好在本作还没烂到不能接受的地步。游戏采用了横版过关的形式,动作虽然不够华丽但还算简单上手,多人游戏的设计也很可心,外加大量原作中的精华,本作还算是一款FANS推荐级作品吧。
 董国峰	现在ZERO系列已经有完全取代洛克人系列的势头了,华丽的攻击和漂亮的画面都要比洛克人出色而且也广泛的被玩家接受.游戏的画面和前作相比没有太大的变化,难度方面还是有些比较低的,对于适合动作游戏的朋友可以说很轻松就可以适应,对于普通玩家也可以轻松的上手,这个就是现在ZERO系列的特色了。	可爱的卡比再次出场了。任天堂的招牌动作游戏绝对不是盖的，好玩是没的说。这次最大的特点就是加入了伙伴系统，可以不再一个人孤单的冒险,在危难的时候可以通过行动电话呼叫自己的同伴一起前来帮忙，很多的谜题也是要通过伙伴的共同努力来完成。这次的地图变的相当复杂化，给了玩家很大的挑战空间。	火影忍者的最新作，作为动画的赞助商TOM绝对不会放过大人气的这部作品，游戏的量产速度也是相当令人汗颜的。不过这次的作品制作得还是相当有玩头的，游戏基本是以中忍考试的剧情为蓝本,最有玩头的是加入的协同作战系统，也就是说可以通过对战线多人游戏,最大实现4人混战终于成为了现实，这一点还是走在了其他制作公司的前面。

发卖TOP 10 POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜　统计时间：2004年4月9日~2004年5月1日



排名	变动	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	本期销量	累计
1	↑2	FAMICOM 马里奥兄弟	NINTENDO	ACT	2004年2月14日	2000日元	9万2723本	35万1304本
2	↓1	口袋妖怪（火红/叶绿）	NINTENDO	RPG	2004年1月29日	4800日元	9万1177本	180万7921本
3	初	网球王子2004（金银）	KONAMI	SPG	2004年3月18日	5229日元	5万2446本	5万2446本
4	初	海贼王棒球	BANDAI	SPG	2004年3月11日	5040日元	4万8175本	4万8175本
5	↓5	FAMICOM 雪人兄弟	NINTENDO	ACT	2004年2月14日	2000日元	2万7716本	10万5519本
6	↓4	FAMICOM 塞尔达传说1	NINTENDO	RPG	2004年2月14日	2000日元	2万3212本	13万6703本
7	初	决斗怪兽2	TAKARA	TAB	2004年3月18日	5040日元	1万5212本	1万5212本
8	↓11	洛克人EXE4	CAPCOM	RPG	2003年12月12日	4800日元	1万2219本	86万5028本
9	↑14	口袋妖怪（红/蓝宝石）	NINTENDO	RPG	2002年11月21日	5040日元	1万1524本	482万0384本
10	↓7	FAMICOM 铁板阵	NINTENDO	ACT	2004年2月14日	2000日元	1万0680本	6万9939本

虽然只是复刻版，但是仍然取得了不俗的销量，马里奥兄弟的魅力再次尽显无疑。看来要想动摇任氏帝国的根基可不是一件容易的事。

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

星之卡比实在是太可爱了，我女朋友只要一提到他，就忍不住想捏我一把（托他的福）。希望以后有更多可爱的东东出现在GBA上。殷振飞；19；男；210000；江苏省苏州市第五中学高二4班　雪人：羡慕，为什么俺就是万年光棍呢?55555！

游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期日本最新GBA软件发售时间表 统计截止时间：2004年5月(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2004年5月20日	光明之魂 购得版	SEGA	RPG
2004年5月27日	茶茶丸Jr.传承记	JALECO	ACT
2004年5月27日	银河战士 零点任务	任天堂	ACT
2004年5月未定	超级中国英雄 ADVANCE（暂定）	CULTURE BRAIN	ACT
2004年今春	加油！躲避大战（暂定）	BANDAI	ETC
2004年6月17日	索尼克 ADVANCE	SEGA	ACT
2004年6月17日	索尼克 ADVANCE2 购得版	SEGA	ACT
2004年6月17日	索尼克 ADVANCE3	SEGA	ACT
2004年6月26日	哈利・波特与阿兹卡班的囚徒	EA	AVG
2004年初夏	怪物召唤士	アーテイン	ETC
2004年今夏	B-传说 Battle Beedaman 燃烧吧！B魂！！	ATLUS	ETC
2004年今夏	合金弹头ADVANCE	SNKPlaymore	ACT
2004年今夏	购物系列第11弹《可爱的金鱼物语》	CULTURE BRAIN	RPG
2004年今夏	古惑狼赛车 爆走！Nitro Kart	KONAMI	SPG
2004年今夏	续 我们的太阳～太阳少年加戈～	KONAMI	RPG
2004年今夏	Get Ride！amdriver 闪光的英雄诞生！（暂定）	SEGA	ETC
2004年今夏	大家的软件系列 动作游戏（暂定）	SUCCESS	ACT
2004年今夏	大家的软件系列 围棋（暂定）	SUCCESS	SPG
2004年今夏	LEGENDZ 苏醒的龙王传说	BANDAI	ETC
2004年未定	低价格系列《可爱森林的点心君游戏陈列室》（暂定）	CULTURE BRAIN	ETC
2004年未定	MAPLELAND的《魔法屋》+动物角色占卜个性心理学	CULTURE BRAIN	ETC
2004年未定	王国之心 记忆的锁链	SQUARE・ENIX	RPG
2004年未定	球斗士VATTROLLER X	BANDAI	ACT
2004年未定	超级猜谜斗士ⅡX	CAPCOM	ETC
2004年未定	麻雀收藏	CULTURE BRAIN	TAB
2004年未定	EZ-TALK中级篇（暂定）	KeyNet	ETC
2004年未定	GAMEBOY MUSIC（暂定）	任天堂	ETC
2004年未定	MOTHER3（暂定）	任天堂	RPG
2004年未定	马里奥&大金刚（暂定）	任天堂	ACT
2004年未定	马里奥网球 GBA（暂定）	任天堂	SPG
2004年未定	冒险王比特	BANDAI	ETC
2004年未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	SPG
2004年未定	Static Shock	MIDWAY	ETC
2004年未定	正义联盟	MIDWAY	ETC
2004年未定	Ozzy & Drix	Midway	ETC
2004年未定	Super Duper Sumos	Midway	ETC
2004年未定	Sabre Wolf	THQ	ETC

第一次阴差阳错得到《掌机迷》，让我高兴地晕过去了N次，编写它的人简直就是天才，那就快点寄些照片过来，让我们一睹芳容吧！就算吓得再晕过去N次也无所谓，——早就有心里准备了！疏剑；17；男；226131；江苏省海门市悦来镇

情报站



www.4757.com 雪樱

■ SEGA 宣布，先前曾于 DC、NGC、PS2、Xbox 等主机上发售的益智方块类游戏《魔法气泡 狂热版》，将于 GBA 上推出，预定于7月24日发售，定价5040 日元。



■ 任天堂于近日正式发表第二拨以 Famicom（红白机）经典名作移植 GBA 版本的《Famicom Mini》系列游戏，预定于5月21日发售，每款定价2000日元，第二拨的10款游戏名单如下：

11 水管工玛俐欧兄弟	12 KuruKuru Land
13 汽球大战	14 拆屋工
15 玛俐欧医生	16 打气人
17 高桥名人冒险岛	18 魔界村
19 兵蜂	20 大盗五右卫门








■ 由 SQUARE ENIX 所制作的FC名作RPG，先前曾于WSC 推出重制版的《FINAL FANTASY I》与《FINAL FANTASY II》，现正式决定将推出包含1&2代的GBA强化移植版《FINAL FANTASY I?II Advance》，预定于7月发售，定价6090日元。



《FF I》于1987年于任天堂 FC 主机上推出，是系列销售量居RPG类游戏之冠的《FINAL FANTASY》系列游戏的第一个作品，先前曾于 WSC 重制推出，后移植到 PS 上，日前宣布将于日本 NTT DoCoMo FOMA 900i 手机上推出；《FF II》则在一代推出后隔年（1988 年）上市，亦曾于 WSC 重制以及移植 PS。而这次《FF I&II》的 GBA 移植，除了以先前 WSC 与 PS 重制版为基础之外，并将加入原创的新增要素。

《FF I》的追加要素为收录额外地下城关卡「Soul of Chaos」，是一个有 4 个 Chaos 魂魄沉睡于其中的新增地下城关卡，玩家将可于其中取得原创的强力武器，并可与历代《FF》的头目级敌人战斗。而原本以使用回数计算的魔法系统，也将改为运用起来更有弹性的 MP 制。

《FF II》的追加要素为收录追加剧本「Soul of Re-Birth」，是在游戏剧情中早已去世的4 个英雄的追加剧本，包括新的事件与新的敌人，以及追加剧本专用的道具等。



■ 由任天堂制作发行，预定于 5 月 24 日在美国上市的 GBA 游戏《玛俐欧对大金刚》，现确定日本地区将于 6 月 10 日发售，定价 4800 日元。

游戏中玩家将扮演身为玩具工厂主任的玛俐欧，设法将死对头大金刚所偷走的「迷你玛俐欧」玩偶找回来。本游戏的类型为益智动作游戏,游戏中每个世界共分为四大关卡，一为在时间限制内找到过关的钥匙的「搜寻关卡」，二为取回被偷走的「迷你玛俐欧」的「救出关卡」，三为诱导迷你玛俐欧回到玩具箱的「迷你玛俐欧关卡」，最后则是与大金刚对决的「大金刚关卡」。

■ 由 Treasure 制作，SEGA 发行的 SS 名动作游戏《守护者列传（Guardian Force）》，现确认将于 GBA 推出新一代作品《守护者列传 GBA(Advanced Guardian Force）》，预定于今年 9 月 16 日上市，定价 5040 日元。

这次的 GBA 版《守护者列传》是 GBA 原创新作，故事背景为前作之后的剧情，游戏同样保留了 SS 版《守护者列传》的特色，虽然 GBA 的 2D 处理能力不如 SS 来得强大，但仍活用了 GBA 的扩大缩小等图形处理能力，来重现当年 SS 版的表现，游戏并将支持多达 4 人的联机游玩。



■ 由 SNK Playmore 制作，著名的2D动作射击游戏 GBA移植版《越南大战 GBA》，日前正式确定将于 7月22日发售，定价5040日元。

《越南大战 GBA》除了保留原本作品的要素之外，还新增了"Metal Slug Card"系统，可以利用各种卡片变换游戏角色状态，来帮助玩家突破难关。而游戏中的卡片将超过 100 种以上，除了可以拿来使用之外，还兼具收集的乐趣。

《掌机迷》边角栏中不应都是MM，像我这种人见人爱，人见人赞，人称玉面小飞侠的大帅哥也应该登上去。赵立勤：15；男；200003；重庆北路270号（上海市）或重庆北路216弄20号　风林＋雪人：想和我们的美编酷哥比帅，你是不是在搞笑？


P30 ■ 特鲁尼克的大冒险2A（上篇）
P36 ■ 幻想水浒传 卡片传说（下篇）
P42 ■ 勇者斗恶龙怪兽篇2 战术指导
P46 ■ 世界传说 换装迷宫2 终极研究（上篇）
热脑研究



特鲁尼克大冒险2

《特鲁尼克大冒险2》这个游戏已经出了相当长一段时间了，但是作为和风来西林齐名的一款A.RPG游戏，其变态的难度仍然让相当大一部分玩家不能完美通关，而里面的各种收集，也让追求完美的玩家津津乐道。在国内，“学习的星组”已经放出了《特2》的完美汉化版，所有的大胖子商人迷们、不可思议迷们、风林迷们（本作即是厂商CHUNSOFT开发的风来系列外的另一系列），还等什么，抄家伙（GBA），看着这篇完美研究重新走进不可思议的迷宫吧！

文/jshmily

GBA	厂商：CHONSOFT		发售日：2001.12.20
	类型：RPG	价格：6279日元	其他：——

Check 1 收集篇

特鲁尼克家的绿皮书记载了特鲁尼克的冒险记录，为了添满这本书，玩家总是好奇的让我们可怜的商人这样死去那样死去，可是还是未能完美收集，那么，请你看看下面这个：

——冒险全记录篇——

领悟全特技
领悟全魔法
带给国王N个小金币（最多为999）
洛特之剑盾入手
金属王剑盾入手

武器商人等级 10:迷宫掌管者
时间:173小时6分

冒险回数	318回
至今为止最高等级	99
至今为止最高HP	500
至今为止经验最高值	6715800
至今为止力量最大值	32
最大获得金钱数	5693670G

武器商人等级 10:迷宫掌管者
时间:173小时6分

186回生还
随机的卷物已读
将铁镐合成入武器
合成之壶投向无限远
饿死
被风吹回地面

武器商人等级 10:迷宫掌管者
时间:173小时6分

混乱状态被打倒
狂战士状态被打倒
打倒了店主
带回了食人箱
打倒了黄金史莱姆
受到HP爆发魔法攻击

冒险回数，
至今为止的最高等级，（最高99）
至今为止的最高HP，（最高500）
至尽为止经验最高值，（最高999999999）
至今为止力量最大值，（最高99）
最大获得金钱数，（最高99999999）
一层最大回合数，
击倒怪物最大数，
打倒邪恶之箱，
不可思议第n层不带物品到达（最多为100）
怪物的卷物已读
更不可思议迷宫第N层到达（最多为100）
试练之馆第N层到达（最多为50）
剑之迷宫第n层到达（最多为35）
魔之迷宫第n层到达（最多为35）
等级n以上的井底之迷宫通过（最多为10）

得到全部黄金的物品
得到最好的剑
得到最好的盾
落入地洞摔死
被毒箭击倒
被落石击倒
被铁球击倒
熟睡状态被打倒
跳舞状态被打倒
混乱状态被打倒
狂战士状态被打倒
打倒了店主
带回了食人箱
打倒了黄金史莱姆
受到HP爆发魔法的攻击
诱爆10个爆蛋岩



被暴风卷入致死
被5级以上的狂战士打倒
受到天罚
偷盗n回
成功n回
n回生还
随机的卷物已读
将铁稿合成入武器
合成之壶投向无限远
饿死
被风吹回地面

对几个难学得的说明一下：金属王剑盾要送给国王40个小金币，全部黄金道具包括：不可思议60F黄金壶（第一次）、黄金矢（第二次）、不可思议98F黄金面包（第二次）、更加不可思议50F、黄金纸、98F黄金镐头（第一次）、黄金杖（第二次）、黄金指轮（第三次）、试练之馆30F洛特盾、50F，黄金盾。最好的剑必须要有以下能力：不锈、八向、封印、挖墙、炎系特效、浮游特效、恶魔系特效、人形系特效、HP吸收、二回、G、会心、必中、物、掘、不死系特效、龙系特效。说几个难的，剑当中的HP吸收取得80F的奇迹剑、70F的封印剑、50F的8向剑、30F的冰之剑、不可思议商店有卖必中剑（几率很低）、不坏、镐头能力、物质系必杀一定要合成更98F的黄金镐头、50～55F打死毁灭者有一定几率获得会心一击的斧子，最难获得的该是90F的倍速剑。最好的盾需要有的能力：不绣、满腹度下降减半、毒防御、龙火焰伤害减半、反弹怪物普通攻击的1/3、魔法攻击防御、见切、地雷伤害减半、防盗、封印、敌特技无效化。盾能力难得到的包括不可思议商店卖的魔法防御盾（几率低），特技无效盾（几率极低），更70F的封印盾。各种离奇死法最好在有眼明草的情况下读陷阱的卷物（没有用白纸的写编号62），然后选择需要的死法(汗……)狂战士状态被打倒最好使用魔法师，吃了狂战士草和一群怪物对殴即可，10个爆蛋岩引爆最好分裂出10个以上，引入窄道，让第一个爆炸即可，没有成功就用紧随其后的第二个（知道为什么要分裂10个以上了吧），暴风卷入要一直踩地雷陷阱直到炸死。受天罚杀死神甫或者用镐头掘坏布施处的十字架都可，随机卷物要吃了明眼草或者佩带影之指轮可以看见，装备上远投指轮丢出合成壶可以得到合成之壶投向无限远，被风吹回要一直在同一层呆很长时间到风吹走你为止，或者写大风卷物（编号75）。

再来看看剑士和魔法师，电软上曾经介绍过战士的部分技巧，但是还有相当多的没有介绍，其中包括像“面包夺取，剑盾夺取”等战士十分重要的技巧，这对于渴望完美的玩家来说也是一个遗憾。所以，以下向大家介绍战士的全部技巧和详细习得方法！

	剑技	效果	习得方法	
1	特攻	必定击倒敌人自己HP为1	HP10以下打倒敌人	0
2	双刃斩	敌人HP变为1自己HP半减	一次攻击使敌人只剩1的HP	3
3	HP减半	敌人HP变为一半	装备魔法之剑打掉敌人一半HP	1
4	奇迹斩	自己回复HP，剑强度减一	装备奇迹之剑打倒敌人	2
5	捕兽夹	使正面的怪物不能移动	踩在捕兽夹上打倒敌人	3
6	婴儿之叉	打倒敌人容易出现金钱	用婴儿叉同一层打倒5个盗贼系敌人	1
7	僵尸斩	丧尸系敌人伤害大	用斩尸剑同一层打倒5个丧尸系敌人	1
8	飞行斩	浮游系敌人伤害大	用风之矛同一层打倒5个飞行系敌人	2
9	人形斩	人形系敌人伤害大	用破坏剑同一层打倒5个人形系敌人	2
10	恶魔斩	恶魔系敌人伤害大	用降魔剑同一层打倒5个恶魔系敌人	2
11	龙斩	龙系敌人伤害大	用屠龙剑同一层打倒5个龙系敌人	2
12	必中	攻击敌人必定命中	站在圣域卷物上用魔法之剑打倒敌人	8
13	会心	必定会心一击	连续会心一击	8
14	十字斩	前面3方向攻击，剑强度减一	装备妖刀真空斩同时攻击到前方3个敌人	10
15	破坏斩	敌人单体100损伤，武器损坏	给予敌人100以上的伤害	0
16	魔神斩	给予敌人大伤害，容易落空	打倒敌人大魔神时（扮石像那种）	5
17	必杀	一击必杀敌人	向敌人投掷即死杖	15
18	倍速斩	连续攻击两回	装备倍速剑打倒敌人	10
19	连续斩	向敌人攻击1～3回	吃速度的种子后攻击敌人两回	6

生命诚可贵，爱情价更高，若为SP故，两者皆可抛。如果能上栏，SP我也抛了。希望《掌机迷》所有还没SP的读者能接住哦！（别抢啊！）何成龙；18；男；364000；福建省龙岩市新罗区华侨中学高一3班

20	胡乱斩	一回合内四次胡乱攻击	被敌人催眠状态下挥剑，剑不能有3，8能力	1
21	回旋斩	攻击周围8向	装备钢刀旋风斩在混乱状态挥剑	6
22	龙的吐息	象龙一样发射火焰	承受龙的火焰攻击数次	4
23	分裂	使正面的敌人分裂	使会分裂的敌人分裂后打倒它	0
24	透明	使正面的敌人透明化	向正面的敌人投掷隐身杖	5
25	狂战士	使正面的敌人狂战士化	装备魔法之剑吃下狂战士种子后打倒敌人	1
26	慢吞吞	使正面的敌人速度减慢	踩到慢速的陷阱的时候	5
27	软呼呼	使正面的敌人防御力下降	向敌人投掷防杖或者用带诅咒的剑攻击	5
28	失明	使正面的敌人失明	向敌人投掷失明草后打倒它	7
29	混乱	使正面的敌人混乱	向敌人投掷混乱草或杖后打倒它	7
30	跳舞	使正面的敌人跳舞	装备魔法之剑受到敌人的跳舞特技的攻击	3
31	睡眠	使正面的敌人睡眠	装备魔法之剑向敌人投掷睡眠草或杖后打倒它	10
32	铁化	使正面的敌人铁化	吃下铁化的种子恢复时	0
33	麻痹	使正面的敌人麻痹	向敌人投掷麻痹的种子	7
34	迷惑	使正面的敌人迷惑	向敌人投掷迷惑草以后打倒它	7
35	惊恐	使正面的敌人惊恐	向敌人投掷惊恐杖以后打倒它	7
36	跳舞封印	封印跳舞敌人的特技	踩跳舞的陷阱数次	2
37	杖封印	封印使用杖敌人的特技	使用封印剑盾或向该敌人投封印杖打倒它	5
38	魔法封印	封印使用魔法敌人的特技	使用封印剑盾或向该敌人投封印杖打倒它	5
39	特技封印	封印正面敌人的特技	使用特技无效盾使敌人特技无效后打倒它	5
40	变化	使正面的敌人变为其他怪物	装备受诅的魔法剑向敌人攻击	6
41	食人箱化	使正面的敌人变为食人箱	向敌人投掷食人箱杖	5
42	替身	使正面的敌人变为神甫	向敌人投掷身代杖	12
43	物品化	使正面的敌人变为物品	向敌人投掷物品转化之杖	25
44	剑夺取	夺取正面敌人的剑	使用特技盾夺取数次	10
45	盾夺取	夺取正面敌人的盾	被敌人打飞盾牌	10
46	面包夺取	夺取正面敌人的面包	装备魔法之剑打倒敌人留下面包时	35
47	物品夺取	夺取正面敌人的物品	偷盗状态下装备魔法剑站在圣域卷物上用特技冥想	35
48	吸引	把敌人引到身边	使用混乱之矢把敌人打到身边时	6
49	召唤	召唤多个敌人	装备魔法之剑踩召唤陷阱	0
50	陷阱排除	排除陷阱	对着陷阱挥剑	2
51	填水	添平正面的水	对着水挥剑	2
52	挖墙壁	可以完掘墙壁	对着墙壁挥剑	1
53	挖地道	可以一气挖通墙壁	使用特技挖墙壁时	1
54	蓄力	下回合使出会心一击	同时承受多个敌人的攻击	0
55	兜后	绕到正面敌人的后方	被冰雪魔人或者熔岩魔人绕到后方时	2
56	速度上升	一段时间内速度上升	吃下速度的种子	30
57	力量回复	回复毒状态	力量下降状态下吃下消毒草	1
58	冥想	3回合处于睡眠状态回复HP	吃下睡眠草时	3
59	光之波动	全异常状态加HP完全回复	装备魔法之剑在学会盾技防毒，防饥饿，防混乱，防迷惑，防睡眠，防跳舞，防铁化，剑技力量回复的情况下LV UP可以学得	10
60	脱出	脱离迷宫	踩上弹簧陷阱的时候	0

	盾技	效果	习得方法	消耗满腹度
1	命中上升	命中率上升	连续会心一击	0.2
2	投钱术	投出金钱可以造成较大伤害	向敌人投掷金钱	1
3	守备上升	防御力上升	力量最大值上升时	3

最近还在玩PM（口袋妖怪），差一只冰系的，雪人你是冰系的吧？当我的妖怪如何？什么？你要漂亮MM当你训练师？！去S啦，皮卡丘……十万伏特～～准备～～朱军；16；男；430040；湖北省武汉市东西湖区吴家山明珠小区8-1-103号

4	1点伤害	受到敌人普通攻击的伤害是1盾强度减一	装备盾特技5让敌人攻击	6
5	自动回复	受到敌人攻击回复HP,盾强度减一	用洛特盾装备盾特技4让敌人攻击	9
6	反击	反弹敌人攻击的1/3,盾强度减一	装备刃之盾反击弹死敌人时	0
7	攻击转移	把敌人的攻击转到邻接的另一敌人身上	回避敌人普通攻击	5
8	攻击见切	敌人的普通攻击不易命中	装备见切盾承受敌人攻击伤害为1时3	—
9	魔法见切	敌人魔法攻击不易命中	连续承受敌人伤害魔法攻击	3
10	魔法无效	敌人魔法无效	装备魔法无效盾连续承受敌人魔法	5
11	抓箭术	抓住敌人射来的矢变为己用	连续承受敌人弓箭射击	2
12	防痛恨	不易受到敌人痛恨一击的攻击	受到杀人鬼痛恨一击的攻击	3
13	防龙炎	龙火焰伤害减半	连续受到龙的火焰攻击	1
14	防虫	防止花仙人特技的攻击	受到花仙人特技的攻击	1
15	防诅咒	不会被诅咒	装备有诅咒时踩上磁石陷阱	1
16	防人形	人形系敌人特技无效	受到人形系敌人特技的攻击	1
17	防盗	防止敌人盗窃	装备防盗盾让敌人偷盗技失效	1
18	防忘记	防止毒僵尸的忘记特技	被试练之馆LV3的僵尸咬到盾	1
19	技无效	敌人特技攻击无效	用特技无效盾让敌人特技失效时	8
20	装备牢固	装备不会卸下	踩磁石陷阱	1
21	防爆炸	爆炸伤害减半	装备爆发之盾踩地雷陷阱	0
22	防锈	剑盾不锈	踩上使装备生锈的陷阱时	0
23	防毒	敌人毒攻击无效	装备磷盾接受毒蘑菇的毒攻击	0
24	防睡眠	敌人催眠攻击无效	从睡眠状态醒来时	0
25	防混乱	敌人混乱攻击无效	从混乱状态回复时	3
26	防迷惑	不怕迷惑的陷阱	踩迷惑的陷阱	3
27	防跳舞	防止跳舞	从跳舞状态回复时	3
28	防减慢	不会慢速	从慢速状态回复时	1
29	防旋转	不会被绊倒	踩石头陷阱绊倒	1
30	防地洞	不会从落穴陷阱掉下	踩落穴的陷阱	1
31	显示陷阱	可以看见陷阱	吃明眼草时	3回合10
32	防陷阱	不怕陷阱地形	学会20～30后自动追加	8
33	踏水术	可以踏过水面	对着水面上的敌人投掷场所替换杖	0
34	踏火术	可以无视针刺地形	连续在针刺地形上行走	0.2
35	怪物苏醒	使怪物苏醒	闯进大怪物屋的时候	0
36	盗贼	不惊醒房间内的怪物	装备盾特技35	0
37	隐身	使自己不被怪物看见	装备洛特盾一层打倒5个透明敌人	1步减5
38	防铁化	不会铁化	从铁化状态回复时	1
39	饥饿半减	满腹度下降减半	满腹度为零继续冒险	0
40	防饥饿	满腹度不会下降	满腹度为零冒险更长时间	0

●**习得技巧的心得：**战士的技巧习得不仅需要知道方法，而且需要有巨好的运气。一些技巧必须要装备相应的武器防具，而魔法剑、洛特剑、洛特盾几乎可以学会所有特技，所以，平时练习时装备它们吧，可能你在练习这个技巧的时候，就学会了另外一个技巧哦！（笔者的光之波动就是在练习夺取面包的特技的时候学会的）以下就几个难的进行详细解释，战士剑技的17、18、43～47、59。17只要向敌人投掷即死杖就可以了，但是即死杖在更加不可思议的迷宫才有，出现几率也不高，而且面对迷宫精华的“更”，玩家剩下即死杖的可能性是很小的……习得几率么，我大概投了30多根即死杖吧。18方法好理解，关键是习得的道具，倍速剑太难取得了！如果取得了该不会是什么大问题。（有消息说吃速度的种子后装备魔法之剑一回合攻击两次也可以学会，大家可以试试，



毕竟倍速剑不是说取就取的)。43相对于17要简单一些，因为物品转化之杖在初期的特洛遗迹就可以得到，而且习得几率也比17高，大概20多根就可以学会了。45盾夺取，习得几率最低的技之一！也是我练得最久的技，去特洛遗迹带上N个防御较高的盾牌最好找到一个只有一面可以进去的房间，实在不行2面都是进口也可以先引一个敌人，对他使麻痹剑技，然后引入一个骷髅剑士，麻痹，再去引一个敌人，把另一个出口堵上，就可以安心练技了，打一下骷髅剑士，他就会恢复，让他击飞你的盾牌就行了。







注意两点：一不要与麻痹敌人站在一条直线上(所以出口越少越好)，二击飞你的盾牌后不要忙着去拣，而是马上换上另一面盾，连续击飞的习得几率是比较高的。一次不行(该层刮大风了)就多次挑战，此特技我练了10来个小时……44剑夺取会了45就简单多了，一直使用盾夺取多次就可学会。46面包夺取，也是极难学得的特技，但是对战士来说却是相当重要的特技！方法同上，地点换成迷幻之森，找那种打死可以留下面包的洋葱，用上面的方法封住出口以免被其它敌人打扰。先用剑技巧分裂一屋子的洋葱，然后对着它们狂砍！剩下不多时再分裂，再杀，几率么，我记得学会时，满屋子都是面包了。47也很难，地点也去迷幻森林吧，装备魔法剑，拿了店主的东西就挖地道跑！然后在偷盗状态下站在圣域的卷物上使用冥想特技就可以了。怕死了后东西没有最好带上仓库壶，把魔法之剑送回去吧，因为以现在的实力挑战老板确实困难！59光之波动据说很难，但是我在练夺取面包时就自动学会了，真是天上掉下个大馅饼(^0^)。

盾技巧方面，5必须要用洛特盾让盾强度不断下降(为了全技巧，我忍……)，18只要拿有一个特殊能力的盾让试练之馆的毒僵尸狂啃就是了，考虑到这里敌人实力十分变态，最好用上面的“封住出口法”。20～30简直是自虐的典范，要不停的踩这个陷阱，那个陷阱，这其中最难的当属30，这里有个小窍门：如果你发现了落穴陷阱，踩上去没掉下去，再选踩的话，可以提高一点几率，而如果你在不知道前方有该陷阱的情况下踩上去没掉下去，再选择踩的话，习得的几率是100%。学会了以后升级就自动追加不怕陷阱了。31是盾技当中最难的一个，需要每一层吃一棵明眼草，而习得的几率只有小得可怜的4%。37很实用的逃命技巧，要注意的是，必须装备洛特盾，并且在没吃眼明草的看见透明敌人的情况下同层打倒5个，建议用分裂技巧，分出5个来，很容易就能达成。众所周知，战士是个吃苦的职业，吃得苦中苦，方为人上人嘛，要是学会了所有技巧，在加上合理使用，战士绝对是超强的。

介绍了剑士，不能少了魔法师，魔法师全魔法：

	魔法名	效果	消耗HP	编号
1	舍身	本层敌全灭，也可能自己死亡	0	22
2	火焰	小火焰攻击，10点伤害	2	1
3	大火焰	大火焰攻击，20点伤害	4	2
4	极大火焰	极大火焰攻击，40点伤害	6	3
5	闪热	前面3向小火焰攻击，7～10点伤害	4	4
6	大闪热	前面3向大火焰攻击，15～30点伤害	8	5
7	极大闪热	前面3向极大火焰攻击，45～60点伤害	25	6
8	爆炸	同房间小爆炸攻击，10～25点伤害	5	7
9	大爆炸	同房间大爆炸攻击，20～50点伤害	10	8
10	极大爆炸	同房间极大爆炸攻击，30～70点伤害	30	9
11	大消灭	同房间敌人75～100点伤害	70	43
12	极大消灭	同房间敌人95～120点伤害	100	44
13	冰雪	周围八向小冰雪攻击，8～12点伤害	5	13
14	大冰雪	周围八向大冰雪攻击，15～30点伤害	9	14
15	极大冰雪	周围八向极大冰雪攻击，35～55点伤害	20	15

16	大冰刃	同房间大冰刃攻击，50～80点伤害	40	16
17	真空	周围八向小龙卷攻击，15～20点伤害	4	10
18	大真空	周围八向大龙卷攻击，20～40点伤害	12	11
19	极大真空	周围八向极大龙卷攻击，60～90点伤害	35	12
20	闪电	前方10格敌小闪电攻击，10～15点伤害	3	17
21	大闪电	前方10格敌大闪电攻击，20～30点伤害	15	18
22	极大闪电	前方10格敌极大闪电攻击，30～50点伤害	25	19
23	神圣	前方10格敌消失，不能获得经验值	55	56
24	即死	前方10格敌即死。	75	20
25	极大即死	房间内所有怪物即死	150	21
26	大即死	前方10格敌即死，房间内同类怪物也即死	125	55
27	减速	前方10格敌行动变慢	10	27
28	封印	房间内敌特殊攻击封印	10	24
29	睡眠	前方10格敌睡眠。	15	23
30	铁化	自己变成铁化态	40	51
31	混乱	房间内敌全部混乱	12	26
32	迷雾	10回合内敌人普通攻击无效	3	25
33	弱化	前方10格敌防御力下降	5	48
34	大弱化	本层的敌防御力下降	10	49
35	强化	本层自己防御上升，可念唱两次	40	50
36	魔法防御	10回合内敌人魔法无效化	3	30
37	魔法反弹	10回合内敌人魔法攻击反弹	10	32
38	变身	变身为怪物	5	33
39	吸收	吸收怪物的HP变为己用	5	46
40	祈祷	可以复活一次，念唱后消失	75	36
41	解咒	解除装备诅咒	15	29
42	恢复	从失明或混乱态恢复	15	39
43	随机	同随机的卷物	200	/
44	防刺	防止针刺的伤害	20	40
45	透视	了解该层的地形	5	41
46	开锁	不用钥匙就可以打开特殊屋子的门	40	47
47	识别	可以识别物品	15	45
48	移动	把前方10格的怪物转到别处	25	57
49	脱出	脱离迷宫	1	58
50	转移	转移自己到别处	20	59

●魔法师魔法习得心得：

由于魔法师魔法的学习是完全随机的，所以想要学会全部魔法就要看玩家的运气了，推荐方法是去找不可思议迷宫11～14F的泥人形，让它跳不思议的舞降低等级，然后打死一个敌人上升一级，可以快速习得很多魔法，学满了就去踩陷阱忘记一些魔法，很多强力魔法如即死，极大即死用此法学会几率很低，好的办法是到稍后期吃幸福的种子升级，或者念唱随机魔法有可能升级，其余的就真的没什么办法了，估计能通过魔之迷宫的话，就该剩下不多了。

●关于卷物：

这个的收集就不再一一列出了，因为按照游戏进行的话就可以获得所有的卷物，值得注意的是没有获得的卷物是不能用白纸的卷物写的，而序列号4口封印卷物（编号61），6陷阱的卷物（编号62），8怪物的卷物（编号64），12手封印的卷物（编号67），19银竖琴的卷物（编号73），22大风的卷物(编号75)，27复活的卷物（编号79）只有在更不可思议才能得到，当然了，得到了就可以在其他迷宫中写啦。还有个隐藏的卷物是随机的卷物，是不能写的，拿起来也什么看不到，吃了眼明草就可以看见了，读它会出现随机效果，包括升级本层敌人全灭，敌人全部即死，身上所有道具强化等等，当然也有等级下降这种不良的效果出现，可是不好的毕竟是少数，所以拿到了就读吧！所有魔法和卷物都是可以写编号的（知道我为什么列出编号了吧），这也大大方便了玩家：找不到汉字时直接写编号吧！

（～未完待续～）

幻想水浒传 卡片传说

GBA	厂商：KONAMI		发售日：2001.9.13
	类型：RPG	价格：5800日元	其他：GBA通讯线

文、HolyGroup 小狮

（接上期）

§杂项研究§

～各城市里的店铺～

幻想水浒传·卡片传说里一共有如下这些店铺，不过这些店铺都是不收钱的……

宿屋:配置、更换卡片组；与店主对话可探听情报。

交易所:买卖卡片以及查看自己的所有卡片，已采用的出战卡片不能卖；与店主对话便是购买掘出物里的卡片，一般都比较稀有，价钱也比较贵，不过都是随机出现的，与正统幻想水浒传不同的是这里的掘出物没有数量限制，是可以无限购买的。

食堂:登录、更换菜单；与店主对话可探听情报。

训练所:与3种难度的怪物战斗，胜利后可以得到战利品，失败也不会GAME OVER，不过每次战斗都要花钱，怪物是随机的；与店主对话可以和店主交换卡片，店主先说出想要得到的卡片，再亮出自己手上的卡片，如果你拥有此卡片的话，便可以和他交换他手里的卡片，已采用的出战卡片不能交换。每个训练所里最多交换5次，5张卡片全部换完后店主会送给你1张卡片以示感谢。注意，各地的训练所里会换到很多优秀的卡片，其中包括很多白银卡，尤其是5张换完后店主送你的基本都是稀有级卡片，所以玩家可一定要把世界上所有训练所里的卡片全都换完哦。

纹章屋:可以查看自己拥有的卡片，以及查看卡片的收集率；与店主对话可探听情报。



～关于GAME OVER～

游戏中没有真正意义上的GAME OVER，在固定情节中发生的战斗，如果战败的话，会询问玩家是重新开始本场战斗还是放弃，选择重新开始的话会给玩家1次配置卡片组的机会，然后再进入本场战斗，可以有无限次重来的机会；选择放弃的话便读取记录。但是游戏初期和鲁卡的那场VP9/1的战斗除外，只要战败就继续发展剧情，一般来说一周目是不可能获胜的，即使是多周目，胜利也不是很轻松，所以那场战斗的战利品简直是让人口水流干……

平常在迷宫里随机遇到的怪物，战败的话也会询问玩家是重新开始本场战斗还是放弃，但是如果在迷宫里随机遇到一些人物，和他们战斗的话，是没有重来的机会的，无论胜败他们都会离开，胜利的话除了战利品以外，还可以从他们身上抢1张卡片或他们赠送你1张卡片，而如果失败的话，某些人物就会从你身上抢走卡片……

～二周目～

通关1遍后，无论什么结局，都可以记录，之后回到标题画面读取通关记录便可进行第2遍游戏，前1轮游戏得到的所有卡片、菜单、金钱全部保留。为了收集全卡片，恐怕玩家需要将游戏通关数遍才行……

～世界上的迷宫～

幻想水浒传 · 卡片传说里一共有如下这些迷宫，迷宫里的构造、宝箱的位置、宝箱里的卡片或金钱、迷宫里出现的特殊人物，全都是随机的。而敌人除了在迷宫里以踩地雷方式碰见以外，还会随机在迷宫里看见实体化的敌人，以及在宝箱里撞见怪物，这3种敌人在稀有度和强大度上没有什么讲究，完全随机的。而且迷宫里的宝箱在离开一次迷宫以后又会全部刷新，所以是可以无限拿宝箱的。

燕北の崖：游戏初期在リューベ的宿屋里探听情报以后就会在リューベ里出现。

近くの森（某些版本里是小さな森）：在森の村的宿屋里探听情报以后就会在森の村里出现。

风の洞窟：在ノースウィンドウ的宿屋里探听情报以后就会在地图上出现。

坑道：在ティント的宿屋里探听情报以后就会在ティント里出现。

マチルダへの道（某些版本里是マチルダへの抜け道）：根据剧情固定会在地图上出现。

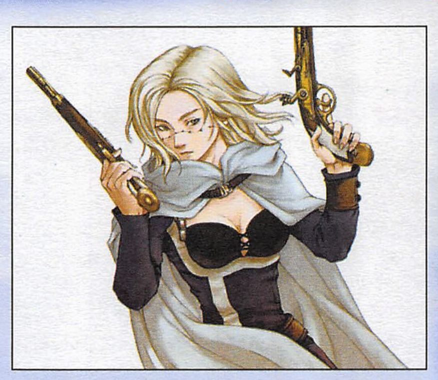
洛帝山：在マチルダ骑士团领（某些版本里是ロックアックス）的食堂里探听情报以后就会在マチルダ骑士团领里出现。

深渊の森：在サジャ的纹章屋里探听情报以后就会在サジャ里出现。

天山の崖：游戏末尾不进入normal ending1的话便会固定出现在地图上，里面除了乔伊以外什么都没有……

～迷宫中随机出现的特殊人物～

游戏中有许多特殊人物会在各个迷宫里随机出现，他们有些是和你战斗的（一般是坏人），这一类无论胜败都会离开，战胜的话除了战利品外还可以抢到1张卡片，失败的话会被抢走卡片；有一些是和你试练一下（一般是好人），这一类无论胜败都会离开，战胜的话除了战利品外还可以获赠1张卡片，失败的话也不会有损失；还有一些非战斗类的，一般是给你辅助效果，或者买卖卡



片或交换卡片，也有可能是特殊事件。下面列出这些人物出现的时机、出现地点、发生的事件，以及从他们身上能够得到哪些白银卡！

行商人ローレライ：任何时候，燕北の崖、风の洞窟、坑道、洛帝山、深渊の森，买卖卡片，在掘出物里可以随机买到アダリー（燕北の崖、洛帝山）、マクドール（风の洞窟）、タイ・ホー（风の洞窟）、ヤム・クー（坑道）、ハウザー（坑道）、レックナート（深渊の森）。

普通ローレライ：从佣兵队の砦陷落后开始的任何时候，近くの森、风の洞窟、坑道、マチルダへの道，交换卡片，可以交换到ピリカ、ユズ、キリィ、ローレライ。

ビクトール：从剧情中出场开始直到打败最终BOSS之前，燕北の崖、风の洞窟、洛帝山、深渊の森，试练，随机得到ビクトール、ヒックス、星辰剑。

ラウド：从剧情中遇见那那美（ナナミ）开始直到在クスクス打败劳德（ラウド）之前，燕北の崖、近くの森、风の洞窟、坑道，战斗，随机得到バド。

フリック：从佣兵队の砦陷落后直到打败最终BOSS之前，近くの森、坑道、洛帝山、深渊の森，试练，随机得到フリック、テンガアール、マクドール。

ソロン・ジー：从佣兵队の砦陷落后直到在サウスウィンドゥ打败他之前，近くの森、风の洞窟，战斗，随机得到ソロン・ジー。

ルカ：从佣兵队の砦陷落后直到去ルルノイエ之前，除深渊の森以外的所有迷宫，战斗，随机得到ルカ。

アナベル：从剧情中出场开始直到剧情中死亡（时间相当短，可要抓住机会去找她哦），近くの森，赠送卡片，随机得到アナベル。

シード：从トゥーリバー战役后直到去ルルノイエ之前，近くの森、风の洞窟、坑道、マチルダへの道，战斗，随机得到シード。

クルガン： 从トゥーリバー战役后直到去ルルノイエ之前，燕北の崖、风の洞窟、坑道、洛帝山，战斗，随机得到クルガン。

シエラ： 从剧情中出场开始直到打败最终BOSS之前,近くの森、风の洞窟、坑道、マチルダへの道，交换卡片,随机得到シエラ、アナベル、ナッシュ。

ネクロード： 从剧情中遇见谢拉（シエラ）开始直到剧情中打败尼古洛特（ネクロード）之前，近くの森、风の洞窟，战斗，随机得到ネクロード、メグ、ミリー。

ルシア： 从剧情中出场开始直到去ルルノイエ之前,近くの森、マチルダへの道，战斗，随机得到テレーズ。

テレーズ： 从グリンヒル解放后直到打败最终BOSS之前，近くの森、マチルダへの道，赠送卡片，随机得到ゲンゲン、ガボチャ。

ジル： 从グリンヒル解放后直到去ルルノイエ之前,近くの森、マチルダへの道，赠送卡片，随机得到ジョウイ、ジル。

キバ： 从剧情中加入我方开始直到打败最终BOSS之前,所有迷宫,试练,随机得到アダリー、カスミ。

ハーン： 从剧情中杰巴（キバ）加入我方开始直到去ルルノイエ之前，除深渊の森以外的所有迷宫，战斗，随机得到2代主人公、ハーン、レオン。

ゴルドー： 从剧情中卡妙（カミュー）和麦克罗特夫（マイクロトフ）加入我方开始直到マチルダ骑士团领战役之前，除深渊の森以外的所有迷宫，战斗，随机得到ゴルドー。

ナナミ捉迷藏事件： 从剧情中那那美（ナナミ）出场开始直到打败最终BOSS之前，所有迷宫，先是看见1个旅之封印球，调查以后那那美躲起来，然后在当前迷宫里找到她便可,可以随机得到ナナミ。



ラウド逃跑事件： 从剧情中在クスクス打败劳德（ラウド）后开始的任何时候，所有迷宫，先是看见劳德,对话以后劳德逃走，然后在当前迷宫里找到他便可,可以随机得到グスタフ、スタリオン。

カミュー、マイクロトフ送信事件： 从剧情中卡妙（カミュー）和麦克罗特夫（マイクロトフ）加入我方开始直到打败最终BOSS之前，燕北の崖（卡妙）、マチルダへの道（卡妙）、近くの森（麦克罗特夫）、洛帝山（麦克罗特夫），先是从1人手中拿到信，然后在其他迷宫里交给另1人便可，可以随机得到カミュー（卡妙）、ヴァンサン（卡妙）、マイクロトフ（麦克罗特夫）、シモーヌ(麦克罗特夫）。

除了以上这些特殊人物以外，迷宫中还可能遇见一些辅助人物：

シュウ： 与他对话以后，做适当的战斗（一般来说1-2场战斗即可），然后再与他对话，就可以使迷宫中的任何与怪物的战斗里我方取胜所需要的VP降低1。也就是说，与特殊人物的战斗无效。

クラウス： 同上，不过是任何与怪物的战斗里敌方取胜所需要的VP增加1，与特殊人物的战斗无效。

アップル： 与她对话便可以在迷宫中进行卡片配置。

レックナート： 与她对话便把你踢回迷宫的第一层（也就是说她只会在有很多层的迷宫里才会出现）！所以不想白跑的话就别和她说话。



稀有怪物的出现几率比较低,有些甚至是相当低,它们都很强,不但双方的VP不公平,而且它们战斗时使用的卡片也相当强力。这些怪物身上可以掉落很多稀有的白银卡，是收集白银卡的最主要手段,但是掉落白银卡的几率相当相当低……下面列出这些稀有怪物的出现地点以及掉落的白银卡！

がげんさい： 所有迷宫，2代主人公、ルカ、マクドール、ジョウイ。

ニューカマー： 森林类迷宫（近くの森、マチルダへの道、深渊の森），アナベル、ミリー、ガボチャ、キリィ。

タイタニック： 近くの森，テンガアール、ヒックス、ピリカ、ユズ。

タイラント： 风の洞窟，ゴルドー、星辰剑、スタリオン。

エウロス： 风の洞窟，アナベル、メグ、ゲンゲン、バド。
ロモ： 坑道，クルガン、ナッシュ、ヴァンサン。
ボレアス： 坑道，テレーズ、ソロン・ジー、ローレライ、カスミ。
ジ・テンペスト： マチルダへの道，フリック、シエラ、カミュー、レックナート。
ゲームマスター： 洛帝山，2代主人公、ビクトール、ナナミ、マイクロトフ。
ゼピュロス： 洛帝山，シード、2代主人公、シモーヌ、ゴルドー。
ロードオブウイル： 深渊の森，ルカ、ハーン、レオン。
ノトス： 深渊の森，ジョウイ、ジル、ネクロード。
シルバーウルフ： 深渊の森，ササライ、ユーバー、レオン。
ゴールドウルフ： 深渊の森，ゲンゲン、ガボチャ、バド。

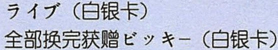
～关于逃跑～

除了剧情战斗以及迷宫中与特殊人物的战斗以外，在迷宫中随机遇到的杂兵战都是可以选择逃跑的，而且逃跑成功率100%，但是会随机丢失钱，越高级的怪物逃跑丢钱越多。不过，由于游戏里每场战斗的时间都比较长，尤其是游戏中后期，普通的杂兵战就要花去大量游戏时间，而我们反复探索迷宫的目的只是尽可能遇见稀有怪物或特殊人物，普通的杂兵对我们来说没有任何用处，不存在经验值，也不会得到什么稀有的卡片。所以如果每场战斗都打的话会疯掉的，那么，尽量爱惜钱吧，没用的卡片最少留1张就可以了，其他得到的全卖了！多赚些钱来留着逃跑用吧！当你已经通关数遍，纯粹为了收集卡片而继续游戏的时候，逃跑已成了游戏的主体。

～全部训练所里的卡片交换一览～

佣兵队の砦：
ポール → ナナミ
ミリー → 一骑打ち2
シロ → テンプルトン
キニスン → ゲンゲン
お使い → ツァイ
全部换完获赠トゥーリバー攻略

森の村：
リキマル → フェザー
レオナ → お使い
一骑打ち2 → キリィ
ツァイ → テツ
テンプルトン → エイダ
全部换完获赠ムクムク（白银卡）

クスクス：
ボリス → ジーン
テレーズ → メイザース
フリック → キバ
シエラ → メイザース（白银卡）
レックナート → クライブ（白银卡）

全部换完获赠ビッキー（白银卡）


ラダト：
ポール → リッチモンド
ハウザー → アップル
クラウス → ボリス
バド → メグ
一骑打ち → レックナート
全部换完获赠からくり丸（白银卡）

トゥーリバー：
ムクムク → マクマク
ムクムク → ミクミク
ムクムク → メクメク
ムクムク → モクモク
メグ → からくり丸
全部换完获赠バド（白银卡）

レイクウエスト：
ラウド → バド
ソロン・ジー → シエラ
シンダルの秘宝 → 星辰剑
リィナ → クラウス
テツ → サスケ
全部换完获赠2代主人公（总大将卡）

マチルダ骑士团领：
からくり丸 → アガレス
キバ → バレリア
クルガン → ビッキー
2代主人公 → アップル（白银卡）

一个月亮，一个你，二个影子我和你，三生有兴认识你，四本杂志不如你，五湖四海寻找你，六神无主迷恋你，七星伴月围绕你，八月十五我等你，九十九句我爱你，十全十美就是你。孙添；14；男；325000；浙江省温州市马鞋池东路10号楼301室

ナッシュ → ペシュメルガ（白银卡）
全部换完获赠ルック（白银卡）

サジャ：
星辰剑 → ナッシュ
ジル → レパント
ジョウイ → タキ
ルカ → シュウ（白银卡）
チャコ → エルザ（白银卡）
全部换完获赠2代主人公（白银卡）

ルルノイエ：
ビッキー → ゲオルグ
バレリア → ジル
ビクトール → ピコ
シード → マクドール（白银总大将卡）
ネクロード → ユーバー（白银卡）
全部换完获赠ササライ（白银卡）

～3种结局的达成方法～

幻想水浒传·卡片传说的剧情基本遵从幻想水浒传2的剧情，所以3种结局也大体和幻想水浒传2的结局差不多，不过，幻想水浒传·卡片传说在平常对话时的选项里有隐藏值的设定，选择一定的选项会使隐藏值增加或减少，而3种结局的达成也需要不同的隐藏值。

第1章：
┌敌は何者だろう（-1）
└家に归りたい
在接受辉盾、黑刃之纹章的洞窟里：
┌……わかった
└それはできない（+1，需要连续选择2次以上）
┌ふたり一绪に助かろう（+1）
└わかった



第2章：
┌そうだね
└（前一个选项选择"キャロの街"后）それでも归りたいんだ。(+1)

第3章：
┌もう少し探そう(+1)
└ちがう人だったんだよ

第4章：
┌仆の力が役に立つのなら（+1）
└そんな「力」……
┌仆にその「力」があるのなら
└仆には无理です（-1，如果连续选择10次以上的话）

第5章：
┌元气を出してください（+1）
└……
┌そうしよう（-1）
└そういうわけには……

第6章或第7章（主要看玩家选择的分支了，总之是在攻略グリンヒル的分支里）：
┌牢に……（-1）
└逃がしてやってくれ
┌逃げるわけにはいかない（+1）
└……

第8章：
┌（前一个选项选择"なんだい？"后）……ジョウイは？（+1）
└……
┌キバ亲子は？（+1）
└みんな、ごくろう
┌我らに协力してください
└ゆるすわけにはいかない（-1）

第9章：
┌ゆるせない（+1）
└……
┌いいよ（-1）
└来ちゃだめだ
┌わかった
├……（-1）
└いやだ（-1）

第10章：
ハーン问主角叫什么名字时：
┌说出名字
└……（-1）
┌力ずくで通させてもらう（-1）
└そこをどいてくれ
┌胜负はついているのに（-1）
└……
┌そうだね
└いやだ、ジョウイを探す（+1）

打败最终BOSS后，在根据地里众人推举主角做首领时：
┌わかりました（进入normal ending1）
└それはできません（必要隐藏值0以上）
当那那美要跟你一起去找乔伊时：

┌……行こう
└来ちゃだめだ（-1，如果连续选择3次以上的话）

在天山の崖战胜乔伊后：

┌（前一个选项选择"できないよ"后）それでも
仆は（必要隐藏值4以上，进入best ending）
└……わかった（进入normal ending2）







～游戏初期与鲁卡的那场"不可能的任务"～

游戏初期当佣兵队の砦陷落的时候，会固定和鲁卡进行战斗。但是那场战斗我方需要9个VP才能获胜，而鲁卡只需要1个VP便可获胜，而且鲁卡手上又有很多强力卡片，包括很多鲁卡卡……而且战斗失败了继续推进剧情，不给重来的机会……可以说，这场战斗不可能获胜（用无耻的道具的人TF……）。但是这仅仅是一周目的时候，二周目我方刚开始就拥有前1遍游戏的所有卡片便另当别论。不就是不让鲁卡获得1个VP么，好办。首先他手上的卡片对于通关1遍的玩家来说已经不算强悍了，认真仔细地战斗的话并不困难，反正失败了可以读取记录，而且就算你没有连胜9个VP的水平，你也总该有磨蹭时间的耐心吧？想办法僵持着双方都不拿VP，然后想办法让鲁卡的卡片废弃得比你快（方法可是很多很多的），只要鲁卡比你先耗尽全部50张卡便可以了，在这里推荐需要大量兵力才能获胜的任务ミューズ攻略和ルルノイエ进入，可以和鲁卡慢慢地拼兵力，双方都不易完成任务，而且鲁卡一看见拼兵力的任务一般自己就不会再出别的任务了，只会一个劲地加兵，可以安全地和他耗。不过有一点需要特别注意，那就是一定要尽快遏制住敌方的鲁卡卡，攻击力高、兵力多不说，效果还BT，即使鲁卡非常仁慈，不出一骑打ち+鲁卡卡，光是不停地扔卡也会使你的磨蹭战大乱阵脚，所以，尽快把你手上的鲁卡卡驻留在台面上吧，这样对方就没辙啦！！战胜鲁卡以后的战利品绝对让你吐血！全部都是超稀有的白银卡，而且一般都会给10张左右！！虽然给你的卡片都是随机的，不过至少也有5种人物！！简直恐怖！！某些稀有到极点的白银卡可能在正常游戏里敌人死都不掉，那么就在这里拿吧！！





～最终卡片--120号"ジョルディ"的取得方法！～

最近逛日本幻水站点才知道，关于最终卡片ジョルディ（幻水3里的乔军曹）的取得方法，曾经在日本被传的沸沸扬扬，什么必须在多少多少周目才能得到，全训练所里战斗，全迷宫全宝箱取得，剧情中的选项一定要按照特定方法选择，任何战斗全部胜利，在迷宫中遇见所有特殊角色，甚至还有人说必须集齐除ジョルディ以外的所有卡片！现在，日本的某几位达人已经确认了ジョルディ卡的正确取得方法，很简单：先在サジャ的宿屋里探听情报，然后在任何时候在深渊の森里随机遇到一个名叫"アヒル"的人（据说达到9周目时便是乔军曹本人出现），和他对话便发生战斗，这个家伙一点也不强悍……胜利以后就固定会得到1张ジョルディ卡。就这么简单，与以上所列举的那些条件都无关，只是这个人的出现几率相当低。



～全文完～

我只是希望我的儿子甚至是孙子能拿着最新的一本《掌机迷》与我共享天伦——享受啊！天津 SUNY
雪人：这也是俺的愿望啊，呵呵呵！



怪兽的选择

怪兽的能力当中有一个很重要的隐藏参数：抗性！怪兽对10种魔法特技的抗力最低为0，最高为3，达到3时此类攻击对其完全无效，除了魔法特技外，DQM的世界中还存在着吐气攻击，舞蹈系特技，剑系斩击和其它特殊类。这个数值不可见。可以通过后天培养——金属化来大幅度提高。金属化的施行方法：利用两个的黄金史莱姆——ゴ-ルデンスライム+99交配得出金属化的史莱姆长老——グランスライム。然后将史莱姆长老作为配合材料,这样得出的新怪兽也是金属化的。要不改变其他系别的目标怪兽的样貌的话,就把该系别的一怪兽和金属化的史莱姆长老配合,然后目标怪兽和配合出来的新怪兽再配合即可。(注意：金属化的如果不成功的话，那么可能是亲本不对，如果用金属史莱姆——メタルスライム+金属史莱姆得出迷散金属，然后迷散金属——はぐれメタル+迷散金属得出金属王，金属王——メタルキング+金属王得出黄金史莱姆，最后将两个这种途径得到的黄金史莱姆配合的话基本就能成功了）。最后说明一点，以上所有怪兽的LV都必须达到99才能进行配合，否则不成功的话就要后悔了。

—— 名词解释：金属化——

所有异常状态和魔法全部防御抗性为3（实际上还有一些没有到3，不过那些招数不会有人在对战中使用，所以……除了爆魔）,就是说完全金属化后什么怪物都一样的强。

如果嫌完全金属化太麻烦（确实非常麻烦……),可以退而求其次——采用半金属化：具体如下：亲代的抗性是会遗传给子代的，比如同一属性的抗性两亲耐性和为6,子代耐性一定为3；两亲耐性和为5,子代耐性可能为3,也可能为2。所以通过不断的和高抗性的怪兽配合,可以提高需要的属性抗性。

要是还嫌半金属化太麻烦（还要查到哪些怪兽的哪些抗性高），可以选择黄金史莱姆，它除了对回合停止类的特技抵抗力为1（也就是几乎没有抵抗力）以外——可以装备道具提升到2，其他的抗性全3。不使用全力型队伍可以考虑。

—— 闲扯些怪兽培养的问题 ——

可能不少人认为只要全能力达到999就可以了——很遗憾，这是不对的:其他能力当然要999了,唯一例外的是速度，在怪兽速度一样时行动的顺序是随机的，这么一来很多战术都会由于行动顺序不对而难以实施。比方说：在黑雾中要回复的话必须用“冻结波动+全回复”,冻结波动的怪兽先动,那么全回复就可以使用了；要是全回复先用的话……结果怎样就不用我说了吧?所以最好留一个怪兽的速度少于999，也能比较方便地实施各种战术。

—— GBC版会心率最高(8/256)的20种怪兽 ——

史莱姆系	
スライムナイト（史莱姆骑士）	6号，史莱姆+骑士
スライム（史莱姆）	12号，最初的蓝色史莱姆
スライムファング（獠牙史莱姆）	15号，长着棕毛的史莱姆
スライムボーグ（壶史莱姆）	17号，水壶状史莱姆
动物系	

我有一个建议：为何不把以前GBA的经典作品写成一个“GBA的不灭传说”呢？河北　王皓
雪人：一〇一，这个建议是不是提得太早了点吧？尤其是在传说中的行货GBA即将发行的时候！

おおきづち（大木槌）	71号，拿着木棰的矮人
鸟系	
あばれうしどり（半鸟牛）	92号，鸟嘴牛
ドラキ－（蝙蝠）	100号，小黑蝙蝠
植物系	
サボテンボ－ル（仙人球）	121号，整一仙人球
ガップリン（苹果怪）	122，长牙齿的苹果
ダンスキャロット（跳舞萝卜）	130号，就是一萝卜啦
ビ－ンファイタ－（豆荚战士）	133号，拿着矛的扁豆
ワルぼう（恶崽）	142号，冒险回来后给队伍回复的家伙
わたぼう（棉崽）	143号，一代的怪兽，与142通信配合得到
虫系	
キリキリバッタ（长腿蚂蚁）	156号，应该是蚱蜢?
ベルザブル（大苍蝇）	158号，恶心的苍蝇
恶魔系	
ボストロ－ル（食人魔首领）	191号，拿着木棒伸出舌头的绿色怪兽
ギガンテス（独眼巨人）	183号，拿着木棒的蓝色怪兽
物质系	
ミミック（宝箱怪）	248号，不是宝物而是怪物
水系	
トドマン（水人）	261号，黄色、强壮的长着牙的海豹
とつげきうお（冲锋鱼）	278号，上半身蓝色的小鱼



特技的选择

这是对战中最最重要的一部分。以下的特技是比较实用的特技：

—— 回复特技 ——

■ 大复活（ザオリク，单体100%复活）：无需解说，人手一个必备（至少要2个人有）。

■ 全回复（ベホマズン，全体HP回复满）：同样解说不要。至少一个人有。

■ 大防御（だいぼうぎょ，伤害1/10化）：不管是什么样的攻击都形同挠痒。对抗敌方的强打技与集中攻击（特别是精神统一），推荐人手一个（至少一人有），不过对疾风突和气合溜无效。

■ 复活舞蹈（メガザルダンス，50%几率我方全复活＆全回复，使用者死亡）：能够在“黑雾”中复活队友的唯一方法，作为我方只剩下一员时的救命稻草。一般情况下还是用“冻结波动+单体复活”为佳。

■ 冥想（めいそう）：在“黑雾”中发动频率很高的回复特技。回复500的HP，有时会觉得不够用，但有总比没有好。

—— 辅助特技 ——

■ 黑雾（くろいきり）：毫不夸张地说，谁掌握了黑雾的主动权谁就掌握了整场比赛。敌我双方咒文无效化。什么？你问我哪些是咒文？好好复习复习DQ正统系列吧，不要只玩这怪兽篇。

■ 冻结波动（いとつくはどう，解除敌方有利的魔法、特技效果）：至少一人有，黑雾中先用此招数后才能全回复或复活。

■ 倍攻（バイキルト）：我方一体攻击力加倍。强攻型队伍的常用咒文，但是很容易被对方打消。配合“拼命”特攻用。

■ 精神统一（せいしんとういつ，下回合2次行动）：一击必杀型队伍的常用特技，在1VS2的不利战局下，运用“精神统一+皆杀”一击扭转乾坤！小心对手的防御特技，强攻型队伍配合“疾风突、气合溜”可给予敌大打击。

■ 模仿（まねまね，模仿受到的攻击）：以其人之道还治其人之身。黑雾中使用效果好，不过好像有些技能反不了？！

■ 随机（パルプンテ，随机出现效果）：慎用！完全是凭运气的招数。

■ 攻击转移（うけながし，把受到的伤害转移给自己以外的目标，60%转给敌方）：对付强攻型队伍的有利招数，不过要是运气不好转移到自己人身上的话……

■ 见避脚（みかわしきゃく，1~2回合之间、回避率50%）：对付常见的爆裂拳的有效招数。必备。

■ 蓄力（ちからをためる，下回合两倍伤害）：配合爆裂拳或疾风突、气合溜用。

■ 铁化（アストロン，我方全体3回合行动不可，同时不受冰冻波和黑雾以外的特技的影响）：用来躲避爆魔倒是不错，不过由于解除效果的回合是一定的，所以很可能给对方可趁之机。

—— 攻击特技 ——

■ 爆魔（マダンテ，无视敌防御力，以MP多少决定伤害值，最强且最无赖的攻击技能，对该抗性2以下的怪兽伤害值超过999，单体攻击）：威力超强的招数，但是别轻易用了，没有MP的怪兽=废物,主要是给对手心理压力。

■ 爆裂拳（ばくれつけん，胡乱做出4回攻击，每次攻击伤害为正常情况下的50%）：会心攻击期待值4000，可以秒杀对手。不出会心的话和普通攻击没什么两样。全力型队伍必备，其他队伍最好也人手一个。

■ 五月雨斩（さみだれきり，对敌方怪兽各攻击一次，伤害依次减少）：依靠会心来对敌造成大伤害，也算比较强了。全力型、强攻型队伍推荐。

■ 舍身（すてみ，使用回合伤害2倍，受到伤害倍增）：配合精神统一都可以秒杀一个敌人（没有使用防御），强攻型队伍推荐。

■ 疾风突（しっぷうづき,必定先攻击,伤害80%）：最大的优点是可避开对手的防御特技，而且先发制人，只是威力太小，作为最后一击使用。

■ 气合溜（きあいをためる，必定最后攻击，伤害150%）：也可避开对方防御特技，伤害期待值375，三人合力可以100%秒杀一个对手（当然前提是三人都能挨到回合结束）。

■ 魔神斩（まじんぎり，对敌方怪兽造成自己攻击力95%~105%的伤害）：拥有一击击倒对方一体的能力，不过命中率3/8。配合精神统一会有很好的效果，一击必杀型队伍专用。

■ 皆杀（みなごろし，随机对自己以外的怪兽造成自己攻击力95%~105%的伤害）：又是一击打倒对方。在己方只剩1体时能发挥出超常战力，平时配合一些防御特技也是能放心使用的。

■ 飞上高处（たかくとびあがる，跳上高处，本回合不受攻击，下回合做出攻击，伤害150%）：配合皆杀很强，非常强！可惜AI是不会出这招的。

除了以上的招数外，还可以考虑两个特别的招数：对史莱姆系特效的——史莱姆叩击（スライムたたき），还有对植物系特效的——拂枝（えだはらい）。原因就是这两个系的怪兽的平均会心率最高，也是最经常使用的怪兽，可以利用这两个招数来实施大打击。

其他的招数都没有什么使用价值，不用去考虑了。什么？大爆炸？省省吧，在实际对战中那种招数有什么用？！不信就试试看，尝尝被打的满地找牙的滋味吧。

战术

第一，战斗流程：基本中的基本，但有很多玩家并不清楚，一回合的行动顺序——

■ 回合开始：有疾风效果的特技——疾风突发动

■ 防御：防御特技发动，效果持续到攻击结束

■ 攻击：其他特技发动

■ 回合结束：蓄力攻击——气合溜发动

要注意的是，疾风突和气合溜都是在防御特技效果之外的，强攻型的队伍要好好利用这两个时机给予敌人确实打击。

第二，战略战术：先说说最基本的——黑雾，此招数必须有，没有的话可以不用指望能胜利了。此招数的目的只有一个：防止对方回复、复活——当自己好不容易打倒了对方一个怪兽后又被复活而前功尽弃，你会是什么感觉？！配合黑雾，能比较容易地实施各种战术。

战术一般分为三种——

（一）全力型：以爆裂拳、五月雨斩为中心，依靠全力攻击（会心一击）来给予敌人打击的战略,更多的靠的是运气。初学者适用。

战术详解：全力型，利用怪兽的会心一击对敌方给予高伤害。因此怪兽的选择是第一，最理想的是……看怪兽选择部分，全力型怪兽的选择就限定在那20种了，推荐两“崽”——比较容易培养;其他的怪兽由于本身的会心率不出众，统统淘汰。这种战术是主流的战斗方式之一。围绕这种战法的战术有很多，列出几个比较常用/好用的：

基础战术：一般情况下三个怪兽的爆裂拳攻击中能有一次会心，而五月雨斩也可能出现一次。我方全体防御无视地做出这样的攻击即可（但是仍然要注意回复），没有多少要点。一般两三回合分出胜负。

出奇制胜版：不要在第一个回合全体做出攻击,留一或二个怪兽精神统一留做下个回合发动二次攻击，主要是给对手心理压力。

爆裂拳为主的战术详解：

1.爆裂拳+倍攻：A对B使用倍攻，B使用爆裂拳,再配合C的爆裂拳，一般可以杀死对方2个怪兽。要点：B的速度比A慢。

2.舍身+爆裂拳：A、B使用舍身，C使用爆裂拳;也能杀死2个怪兽。缺点：可能先挂的是自己的怪兽……

3.蓄力+爆裂拳：没有什么需要说的战术。

4.精神统一+倍攻+爆裂拳：注意做这种行动的怪兽只要一个就够了，多了的话也不一定会有好效果。方法是：A精神统一，B给其倍攻，然后下个回合对方也该惨了（最好用气合溜，因为对方很可能防御）。

以五月雨斩为中心的差不多，就不多罗嗦了。在对方怪物数量在3时用五月雨斩，2个以内则是用爆裂拳。

以上几个战术的共同缺点：对方用物理攻击反射的招数“攻击转移”的话可能会自食其果。还有另外一招：对方要是抢先使用“见避脚”的话则效果要打些折扣。

（二）强攻型：步步为营，慢慢地扣去敌人的HP，稳扎稳打的战略。主要使用舍身、气合溜配合倍攻、精神统一等特技。攻击防御兼顾，至少留有一个怪兽用攻击转移或者是见避脚。有时也会用爆魔来给对手造成压力。稳中求胜，初学者适用。

战术详解：攻击方式主要以舍身、倍攻、疾风突、气合溜，或者以倍攻来强化再攻击，同时兼顾防御的战术。

基础战术：利用疾风突和气合溜的特性，以此为中心展开的战术。

1.倍攻＆气合溜＆疾风突：首先A给B使用倍攻,B使用精神统一（或者是蓄力）,C则使用气合溜。下一回合，B使用疾风突攻击C攻击过的怪兽,一般能干掉它，要保险点的话可以让C也使用疾风突，而A使用黑雾（有黑雾的话则另当别论）

2.舍身＆气合溜：偷袭战术——这种组合能把一个怪兽打败，不多罗嗦了，相信大家都知道该怎么做。

3.五月雨斩＆倍攻：给五月雨斩的怪兽加倍攻,攻击之后，可以使用气合溜来做最后的解决，或者先用黑雾再实施此战术，下回合有倍攻的怪兽用疾风突效果会很好。

（三）一击必杀型：初学者禁用！不是你死就是我活的战略。皆杀，魔神斩横扫一切。在己方处于劣势时具有一发逆转乾坤的功效！相反，也会在将要胜利时把你打入地狱。如果认为自己是男子汉的话，请一定使用这种战略！这才是真正的决胜负！

战术详解：这种类型简直就是在胡闹……由于其他的战法太过于乱来且胜利无法得到保证，我只说比较好用的。

基础战术：此战术类型必备的招数精神统一；一般情况下用精神统一+魔神斩会比较合适，或者在己方处在劣势或特殊情况下时用皆杀！

以皆杀为主的战术——

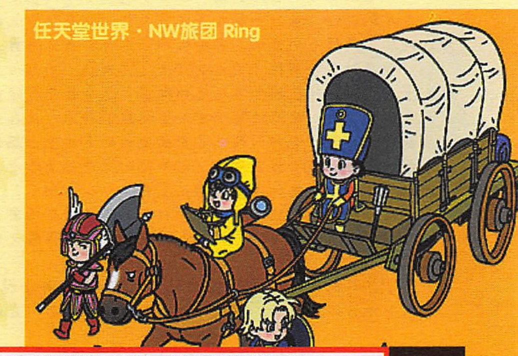
飞上高处+皆杀+黑雾：首先，A怪兽使用飞上高处＆B怪兽使用黑雾，之后是C怪兽使用皆杀。注意使用的顺序，要保证C速度比其他两个慢,此战术才比较容易实施。由于我方只剩下两个，皆杀的成功率有3/4，也可以除了飞上去的怪兽外其他两个都用皆杀，但是下回合最好能先制使用黑雾，否则就可能白费工夫了。

出奇制胜版：第一回合留一个~二个怪兽精神统一，其他的用黑雾等，下个回合后A先飞上高处,剩下的皆杀（实际上用气合溜效果更好，100%秒掉一个）。——虽然看起来不错，但是成功率其实也不高——对手看你精神统一了还会那么傻么?

顺便说一句，要保证能够赢，就必须能同时使用两种以上的战术。

最后其实还有一种战术类型，那就是吸取了上面的各种战术的优点而成的综合型！既能靠会心来击倒对手，又能靠持久战来取得胜利，往往这种战术类型才能真正立于不败之地！！

第三，性格：影响性格的有三个不可忽视的能力值，勇敢、深沉和思想家，取值为0、1、2或3。六种书能使这三种值上升或下降，从而改变性格，另外，战斗时的选项也会影响这三个值。一般来说,这三个值都是越高越好，当全都为3时便是最好的性格“热血”。还有，勇敢这一项能力对于会心率有直接影响，一定要弄到3。


任天堂世界·NW旅团 Ring

雪人：其实俺也挺想念这个陪伴了一代人成长的动画片的，不过俺说了也不算啊，没办法，只好耐心等着吧！555。



在逐渐枯萎的世界树前，エイダ与ステラ两位女神正为此担心不已。因为世界树的枯萎会直接导致这个世界的灭亡。虽然女神座下也有人可以勉强担负起拯救世界的重任，但为了保险起见，女神エイダ不得已破坏了与精灵的盟约，准备从异世界召唤强大的勇士过来帮忙。

而此时男女两位主角也受修女ミル所托，来到世界树前祈祷，正好与两位女神不期而遇。女神告知男女主角，不知什么原因各地魔物肆虐，这个世界已经濒临崩溃的边缘，只有他们两个希望之子有能力救世人于水火之中，而后便赐予男女主角换装神力。正在男女主角喜得神力之后，一群魔物无声无息地从背后偷偷过来，两位女神同两位主角被魔物的突然袭击搞得措手不及，千钧一发之际一头戴红色头巾的剑士加入战斗，轻松地干掉了魔物。原来他和身旁的女子都是女神从异世界召唤而来的勇者，老玩家其实一眼就能认出他们是幻想传说中的两位主角，クレス和ミント。由于所处时空不同，他们所消灭的魔物不久后就能复活，所以他们只能帮忙保护村民，拯救世界的重大任务只能拜托给男女主角了。说完一大堆后，クレス会教大家战斗的方法，我将在接触到战斗时再给大家详细解说。随后四人就一同回到了村子，ミント加入队伍。

ミント是第一次到访XXXX村，当然先要带她去村子各处逛逛，以尽地主之宜。依次带着ミント和村子中所有地方的人谈话，可以得到几个道具，然后一直按L，在村长的家就会有事件发生。

详细任务分解

注：由于此游戏剧情相当简单，主要在于换装和任务，因此笔者将把重点放在换装和任务的教学与研究上。

启始任务	替村长找药
委托人	长老ライエル
内容	到"狩人の森"找到药物"エリクツール"
报酬	200元
获得道具	れんきんじゅつしょ

此为第一个任务，目的是让大家熟悉一下模式。由于换装迷宫主要由任务构成，剧情上没什么突出的地方，因此在执行这个任务之前，我先详细地向大家说明一下从触发任务，执行任务到完成任务的整个过程，即使你不会日语也不用怕，按照我的流程完成任务保证你顺利通关游戏。大家先仔细看下再去完成任务。任务分为探索、退治、寻人三个种类，下面我一一举个例子，说明一下。

任务详解探索任务

任务的触发形式有三种。最常见的就是在村中一直按L或R来听取村里的传言。



如上图，当多按几次后就会得到"『XXX』が，あんたらに頼みたいことがあるらしいよ"这句话，稍懂日文的玩家一定知道这就是"XXX好像有事情要你们帮忙。"并在地图上会出现"HELP"的字样。



其中『』号里的XXX就是代表需要帮助的人。在第一张图中里面写的是『长老ライエル』，那就说明在长老ライエル处有任务可接，并在图2中有任务的地点有出现"HELP"的字样。不过，一般情况下非剧情任务都是两个一起触发的，至于接受哪个任务玩家可以自行选择。另外在同村中的人说话时也会顺便触发任务，其性质和上面按L或R触发任务相同。最后就是剧情任务的触发了，剧情任务一共才6个左右，并不是通过谈话或者按LR就能触发的，其触发条件我会在后面的攻略中提及。当来到写有HELP字样的地点后，玩家就能接受任务了。注意，如下图。



有时在一个地点有两到三个人，但其中只有一个人需要帮助，玩家可以按左右键来选择需要帮助的村民或人物接受任务。



如上图，当你和委托人"ローズ"对话后，她会告诉你任务的内容。图4里的一句话是"前からほしがった『レジストリング』ガ『漆黒の坑道』にあるって話なの……"会日语的一看就明白什么意思，我不赘述了。这里我教不会日语的玩家一个方法，大家看到『』里写的"レジストリング"了吗？这个一般就是需要玩家寻找的道具，再看后面『』里写着"漆黑的坑道"，说明此物可以在"漆黑的坑道"中找到。哈哈，知道了要找的道具和道具所在的迷宫，那当然可以接受任务了。按"はい"接受任务。但有时委托人并不知道道具所在的迷宫，这时就需要玩家按LR了解道具所在地，或者询问村人就能知晓了。随后就要去找"レジストリング"。在接受任务后，要是玩家忘记了任务内容，可以如下两张图片到菜单"クエスト（任务）"中去查询。



当按进此菜单后男女主角就会重复任务的内容了。好了，接

受好任务我们就要去完成它。既然要找的道具在漆黑的坑道，那我们就去出发吧。

在出发前，可以叫上最多两个同伴一起去完成任务，这些同伴的加入方法后面我会提及。



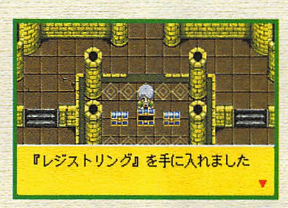


先到漆黑的坑道，怎么才能知道"レジストリング"的具体位置呢？最傻的办法当然是走遍全部的迷宫地点，开宝箱找到了。其实是有捷径可走的，我示范一下：

在迷宫后，每个区域都会有管理员，虽然他们在各地方的叫法不同，比如在"万年冰洞"里叫"冒险者"，在"漆黑的坑道"中叫"矿工"，但外形都是一样的。管理员在迷宫中有着举足轻重的作用，别以为他们只是摆设。比如我们看到一个管理员后和他对话，在执行任务的状态下，管理员就会自动告诉你有关任务的消息。如下图



问这个管理员，他说："『レジストリング』？知らないな"，请注意"知らないな"，这就表示此道具并不在这个区域，所以玩家也就没必要在这里浪费时间了。那再继续去找下个区域的管理员问问，找到了另一个管理员，再和他对话，管理员如果说的是："『レジストリング』なら，『ドワーフの遗迹』にあるって话だ"哈哈哈，不懂日语也没关系，就看句中有"ある"这个词，看到这个词就说明道具原来就在"ドワーフの遗迹（矮人遗迹）"。如果还没了解到道具的具体位置，那就再找其他管理员询问，直到了解到道具的确切位置为止，或者有时会碰到一些在迷宫中的同伴，从他们口中也能得知道具的位置。



如上图，终于在矮人遗迹中找到"レジストリング"，这样任务就算圆满完成了。然后就会问玩家是否想要直接回到村子。



选"はい"就可直接回到村子，选"いいえ"能继续在迷宫中冒险，如想直接回到村子，点进任务菜单再选"はい"也能回到村子。完成任务后，就能回到村子中向委托人复命了。

如下图，就能从委托人处得到金钱，有时还能得到稀有道具。这样，整个任务流程就算结束了。



下面分解一下寻人的任务过程。

任务详解 寻人任务

先接受一个寻人任务，如下图。



目的是找到长老的孙女『エレイン』。这里教大家一个简便方法，按进菜单"クエスト"里面。



会看到"『エレイン』を探してくるんでしょ"，这『』里的就是要找的人名了。但可惜目前还不知道エレイン身在何方，没法找。那就用我前面说的方法，先按LR试试能不能得到点消息。



如上图，听到传言"そういえば『万年冰洞』で『エレイン』を

见かけたぜ"，看到"见かけた"和『』中的"万年冰洞"就说明要找的エレイン在万年冰洞中，再看看菜单"クエスト"，内容已经改变了，如下图。




在对事件的描述最后会加一句话"どうやら『エレイン』は『万年冰洞』にいるらしいな"，见到"いる"这个词那就肯定了エレイン的确在万年冰洞，我们就先招两个同伴，然后一起去那里找她吧。

来到万年冰洞，问一下在各区域的管理员エレイン的下落。如果管理员说："『エレイン』？知らないな"就说明エレイン不在这个区域。终于在地下2层，如下图。



管理员说："『エレイン』？うん,もっと奥にいるんじゃないかな"，看到"奥"和"いる"这两个词了吧，呵呵，这就说明エレイン在这个区域深部，但具体位置还是不清楚,大家就往里面再找。幸运的是，在寻找途中恰巧碰到幻想传说中的召唤师クラ-ク，如下图。



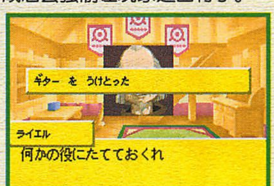
他告诉玩家："『エレイン』なら『万年冰洞地下3阶』にいると思うが"，这下エレイン的具体位置终于确定，就在万年冰洞的地下三层，走到地下三层再问下管理员，如下图。



管理员也说："たしか『万年冰洞地下3阶』でそんな感じのヤツを见かけたぜ"，又见"见かけた"了吧，肯定了エレイン在地下三层。进去找她吧，如下图。



终于在地下三层找到エレイン了,这里注意，一般寻人任务完成后会强制让玩家返回村子。



然后向长老ライエル复命,得到金钱和道具,任务结束。其他还有把物品转交给某人的任务,其实性质和找人任务一模一样,按照我上面的流程就没问题了,但任务结束后不会被强制返回村子。

其中请再注意二点，一是有些任务是需要特定的职业去完成的，二是在找道具和找人的同时，很有可能会碰到守护所要道具或围困所要找的人的怪物，消灭它们就可以了。

任务详解 退治任务

退治任务比起前两种任务要复杂点，他本身还包含两种任务，一种是寻找单一怪物退治，一种是围剿怪物集团军，我分别解析一下。

■单一怪物消灭任务：

先触发一个退治任务，如下图。



长老ライエル说："『フロ-トドラゴン』が出たらしいのじゃ"『』中的"フロ-トドラゴン"就是怪物名，大家可以参看研究部分的怪物图鉴。当玩家接受了这个任务后，如下图。



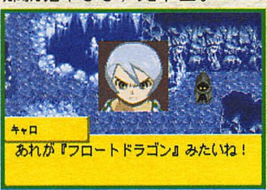
长老又会说:"では『万年冰洞』における『フロ-トドラゴン』を倒してきてくれ"看到"おる"这个词就说明怪物"フロ-トドラゴン"在"万年冰洞"内。一般情况下,退治任务中要消灭的怪物所在迷宫委托人都会事先说明,如果没有说明，那就用LR听传闻或询问村里的其他人。好了,招募两个同伴一起去万年冰洞找"フロ-トドラゴン"吧。方法其实和探索、寻人任务一样,在迷宫内向管理员询问"フロ-トドラゴン"的下落。如下图。



运气不错，碰到幻想中的女忍者"铃"，她说："『フロートドラゴン』なら『地下一阶中央部』で见つけました"，这就说明"フロートドラゴン"的具体位置在"地下一层中央部"，我们再去问问管理员，确定一下，如下图。



管理员也说在"地下一层中央部"那就错不了了，如下图。



果然碰到了怪物"フロートドラゴン"。上去干掉它!



完成任务后回村复命就可得到金钱和道具了。

■围剿怪物集团军任务:

围剿怪物集团军和上面所说的退治单一怪物有时是联系在一起的。比如在上面我们退治了一个"フロートドラゴン"，那么很有可能下几个随机任务中就会出现退治一个"フロートドラゴン"集团军的任务了。不过，多数情况下两种任务是分开进行的。由于刚才退治了一个"フロートドラゴン"，现在它的兄弟姐妹们集结在一起要来报仇了，所以我们要退治掉他们一个集团军。那怎么看这个退治任务是单一的还是集团的呢？如下图。



斯坦所说的是："どうやら,『フロートドラゴン』の群れが仲间をやられて暴れているらしい……"，看到"群れ"和"暴れ"两个字就肯定是退治集团军的任务了,这点MMCO经过反复研究后已经证实了，当然这是专门为给不懂日语的玩家提供方便的,也算对策吧~,会日语的玩家其实很容易就能看明白的。接受任务后,如下图。



斯坦又会说："『フロートドラゴン』は『万年冰洞』にいるらしい"，又看到"いる"，现在大家应该很清楚要去那里了吧。叫上同伴一起去万年冰洞围剿"フロートドラゴン"。如下图。



在冰洞内发现一对"フロートドラゴン",消灭之。但没听到任务结束的音乐,这是当然的了。因为围剿集团军的任务必须要把在迷宫中出现的所有怪物消灭掉才算完成。

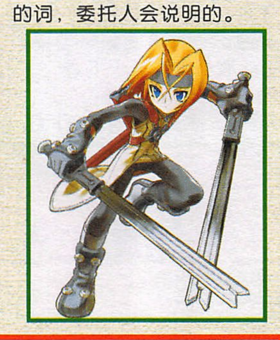


我们还要继续找出其他的"フロートドラゴン"并消灭它们，直到听到任务完成后的胜利音乐，如下图。



一般在消灭6到10队怪物后，"围剿行动"就能全面告捷了。随后回到村里复命。

基本上，一般任务用上面的流程攻略就能顺利的进行了。怎么样,赶快用这些方法完成一下启始任务"替村长找药"吧，我相信你会很省力的。第一个任务结束后，大家在村里和所有人对话，可以得到几个道具,然后就能随意接受委托人的任务了。但游戏中有些任务是由特定的职业种类来完成的,一开始有个任务是去水之古城修机关需要学者才能接受任务，而后也有水之古城的一个任务，需要换装成弓箭手、忍者等，这里我就不详细说明了，大家可以自己注意『』中的词，委托人会说明的。



《掌机迷》的封面应是当前最热门的掌机游戏的主角或配角（如：1—8期都是），这样能让人看了就知道这期是什么攻略了。像第9、10期的俊男美女还过的去，但第11期那位大哥就好像全身抽住了一样，难道出版前编辑不看的吗？上海　赵立勤

六个剧情特定任务

以下六个剧情任务是联系整个游戏，贯穿主线的特定任务。只要在特定的条件下才会发生，当完成了所有6个剧情任务后此游戏也就结束了。但玩家可以暂时把这些特定任务放一边，继续做随机任务，从而充分体验换装和迷宫探险的乐趣。当然，在没有完成第一个剧情任务时，即使达到第二个剧情任务的条件要求，第二个剧情任务也不会触发。

NO.1：寻找クレス

委托人	ミント
内容	去漆黑的坑道寻找失踪的クレス
任务触发条件	随机任务完成10个以上
目标BOSS	被黑水晶控制的クレス,HP2600

任务流程：在完成启始任务"替长老找药"后，当完成5个以上的随机任务后，按LR就能得到クレス去了漆黑的坑道的消息。完成8个以上的随机任务后，ミント就会暂时离开队伍。完成10个以上后，就能在中央的广场中遇到ミント，她会委托玩家去漆黑的坑道找クレス。在漆黑的坑道,闭锁区画的一层中可以找到被黑水晶控制的クレス，并与他战斗。建议大家男主角换装成战士，用魔神双破斩，女主角换装成学者或魔女，用火属性魔法连续攻击他，注意防御住他的凤凰天驱和空间翔转移，再让ミント负责回复，其他没什么难点。

NO.2：寻找ファラ

委托人	リッド和レイス
内容	去猎人森林寻找失踪的ファラ
任务触发条件	随机任务完成20个以上
目标BOSS	被黑水晶控制的ファラ,HP3600

任务流程：完成16个随机任务后,リッド就会登场。完成18个随机任务后，レイス就会登场。完成20个随机任务后，在中央广场，他们两人就会委托玩家寻找失踪的ファラ。去猎人森林找到被黑水晶控制失去自我的ファラ并与其战斗。ファラ最可怕的就是超强连击必杀技"杀剧舞荒拳"，这个威力不可小视，不过只要用战士的特技"魔神剑"就能破了她这招，所以建议大家把男主角换装成战士，用魔神剑和魔神双破斩配合加入战斗的NPCレイス一起攻击ファラ，而女主角换装成僧侣，负责回复。

NO.3：寻找骑士メンデル

委托人	レオニス
内容	去试练之塔寻找失踪的レオニス
任务触发条件	随机任务完成35个以上，曾经去过试练之塔
目标BOSS	被黑水晶控制的メンデル,HP5000

任务流程：完成28个随机任务后，在中央广场就会发生レオニス责怪メンデル的剧情。在完成35个以上的随机任务后，在中央广场レオニス会委托大家去试练之塔寻找メンデル。这里建议大家选择クレス，スタン，リッド，レイス中的两个作为随行同伴。在与BOSS的战斗时，男主角依然换装为战士和随行的同伴一起攻击敌人，而女主角可以换装成水属性的僧侣,一边用回复魔法辅助同伴，一边用冰属性魔法"フリーズランサー"攻击敌人，这样便能很轻松地取胜了。

NO.4：打倒假リオン

委托人	ルーティ
内容	去浮游死都最上层打倒假リオン
任务触发条件	随机任务完成48个以上
目标BOSS	リオン?，HP6900

任务流程：完成43个随机任务后，就能听到浮游死都的传闻了。完成48个随机任务后，在中央广场就能接受ルーティ的委托，和她一起去浮游死都寻宝。在浮游死都最深处碰到假リオン，这时真正的リオン也同时出现加入队伍参战。由于加リオン是暗属性的，弱点是光，因此大家有条件就把男女主角的属性换装成"光属性"，这样战局对我们就有利许多，战斗的难度也会骤减。

NO.5：打倒サナトス

委托人	长老ライエル
内容	去幻之城打倒サナトス
任务触发条件	随机任务完成61个以上
目标BOSS	サナトス?，HP15000

NO.6：打倒最终 BOSS

委托人	无
内容	去龙之迷宫打倒最终BOSSサナトス
任务触发条件	完成剧情任务5后
目标BOSS	クレス?，スタン?，リッド?，各HP4400 最终BOSSサナトス，HP21000

雪人：这个可能就是所谓的审美观不同吧？大家都喜欢啥样子的封面的，欢迎您来信说说！

任务流程：完成55个随机任务后，在中央广场会发生情节。完成57个随机任务后，去长老处对话发生情节。完成61个以上的随机任务后长老就会委托大家去幻之城寻找失踪的村民。大家在去之前，同伴上要有个合理的安排。我这里还是劝大家男主角使用直接攻击也就是不用咏唱魔法的装束，比如剑士系装束，格斗家系装束，忍者系装束等，个人认为用クレス的装束比较好，因为他有招次元斩比较实用。而女主角则和另外一个随行同伴要有个互补，比如女主角使用的是攻击型的装束，比如魔法师アーチェ的装束，那么随行的队员最好选择回复魔法见长的ミント，反过来，如果女主角使用的是ミント的装束，则随行队员最好选择以攻击魔法见长的アーチェ。这样一来，在幻之城同サナトス的战斗时，男主角就在前面不断用特技牵制，其他队员则负责魔法攻击和回复辅助魔法的释放,有条件还可以让女主角配上个咏唱时间减半的装饰品"ミスティシンボル"。

任务流程：完成剧情任务5后，就会出现龙之迷宫。所有的同伴都会在迷宫中等待玩家去挑选以应对最终决战。为了决战方便考虑，希望让スタン和クレス成为随行同伴，而男主角则换装成三代传说主角的任意一人（クレス、スタン、リッド），女主角最好就换装成伟大的"血瓶"ミント，并且装备上咏唱时间减半的装饰品。战斗一开始，先和サナトス召唤出的三位传说主角的影子作战，难度不大。胜利后就与最终BOSSサナトス开战了。他作为最终BOSS，实力当然超群的，可惜没ダオス难度高，玩家只要活用クレス的次元斩，スタン的狮子战吼，回复和辅助魔法并用，LV不低于45，最好50，取胜只是时间问题。此次战斗胜利后，整个游戏也就结束了。大家就能欣赏结局画面了……

攻略部分就到此结束了，其实换装迷宫的主线相当简单，但玩过换装的朋友都知道，其实真正的乐趣在于换装和修行上，下面就针对换装和修行我们一起来研究一下。

彻底研究之换装与修行篇

服装有两种途径获得，一种是直接从服装店里购买，另一种通过换装道具强化。前者由于开支很大，不推荐。后者比较常用，我介绍下方法：

一开始，大家买几件30元的"なりきり师"服装就可以了，注意一个主角最多只能拥有20件衣服,也就是说两个主角最多只能买40件衣服，而每件衣服都可以自由强化、改变，强化和改变费用也会随着改造次数的增多而不断增多。我们先来到服装店，点到第三个菜单"ふくへんか"中,就会出现你所拥有服装的列表，再点击进你想强化的服装，进入道具列表中，在这里大家可以通过强化晶石、道具和特有的换装道具来强化，改变服装。强化道具前是有一个像衣服样的图标的,这说明此道具只能提升服装能力而不能改变服装。具体提升衣服的能力值,请参看后面的数据篇,里面记载得很详细。换装道具前则有一个蓝色的衣服图标，在右下方则会出现个黑影。玩家就能通过这些道具改变服装了。选好需要改变的服装,点一下，选"はい"确定后前图。



而后这套服装就会改变成玩家需要的新服装了。以后就能在系统菜单中使用这套新服装了。但注意，有些换装道具是有性别和等级及职业限制的，也就是说如果这个是女主角专用的换装道具，则男主角就不能用这个道具换装，只有强化的作用。而且每个一般服装都能有好几个属性的衣服，比如剑士服加火属性晶石就会成为"狂战士服"，学者服加地属性晶石就会成为"地质学者服"，这些强化都很简单，大家可以自己尝试，很有意思。

在游戏中，还可以把两位主角换装成传说系列人物的样子，这个不仅需要得到特定的珍贵换装道具，同时还需要主角所穿的服装符合换装的条件，一般换装成特定人物都需要15级。

下期将着重介绍一下特殊人物换装道具、条件等方面的内容，敬请期待。

你们写文章时语句应当再优美一点，因为更多的时候，我是把《掌机迷》当作一本作文书看。
罗骏；男；14；353000；福建省南平市剑津中学初一9班;兴趣：玩网络游戏、打SP、与漂亮MM搭讪；QQ：6468430



扱上攻略



侦探学园Q ~究级推理挑战~

GBA	厂商：KONAMI	发售日：2004.3.4
类型：AVG	价格：4980日元	其他：对应通信

KONAMI侦探学院Q再次来袭，本作再次发扬了上作的优势，虽然故事不长但是因为语音的缘故，个头还是显得大了点。不过要说解谜游戏还是此作，绷紧所有神经，让我们开始吧。

[一]古城に消えた宝



开始先看几位成员的自我介绍，分别是Q、瞬间记忆力超强的美南惠、柔道剑道君10段的远山金太郎、11岁的天才少年鸣泽数马和推理超强的天草流。最后登场的是DDS的校长--团守彦。在开始上课的时候校长会为大家讲案情，其实就是要熟悉系统。当讲到天气状况、凶器名字和被害者状况的时候分别按L和R记录带笔记本上。知道方法以后就会开始真正的游戏。



这次的演习开始，校长给大家讲解事件的经过和当时发生盗窃时现场的人物。全部的线索得到以后就要为推理展开调查了。第一部先对得到的照片进行调查，先从被盗现场开始。分别调查台座和台座下面的地板上的裂痕，记录。接着是墙壁上的绘画、房间的门再都记录下来。最后是房顶的灯，以上房间的所有物品的资料收集完毕，接着是建筑的照片，调查城堡的第二张照片中城堡中部，然后记录下来，其他的线索也都记录了，接着就要开始问话了。

问话的时候可以分别选择5个嫌疑人，从上往下依次询问，先询问第一位嫌疑人，在询问关于事件当时的事情时，注意嫌疑人的回答，当他说到现场人员的异常举动时记录下来。接着开始询问下一位ドレイク的秘书，当问及ドレイク的事情时得到ワンマン经营的线索，这时要记录下来。接着是机械工程学者サンチャゴ，在问到被盗的照相机的时候，得到照相机以前持主的线索，记录下来。接着对说到"思い出の品"的时候记录。回头再问他被盗现场的情况时，在说到进入房间的顺序时记录。之后再询问第四位古董美术商，两次询问被盗现场情况后，会出现一张照片，同时得到所有人员到阳台后再回来相机才丢失的情报，记录。最后问女演员アイリーン，当问到照相机时，说到交涉方面的时候要记录。先整理一下自己得到的线索，然后再次询问这些人，在问ドレイク的秘书案发现场的情况时，这次在她说到"犯行时刻"的时候记录下来，接着再问到第二个问题时会提到相机保险金的事情，这时也要记录下来。接着问ドレイク的时候会提到他的ワンマン有消费癖，需要记录下来。接着是サンチャゴ，问到他的事业的时候，从中会听到关于ドレイク的企业经营不振的消息，这是要记录下来。接着是古董美术商，在问到最后一个问题时候，在出现"カメラのその后"要记录下来。在问到这些事情以后，然后回去询问ドレイク，先问他最近购买的物品，当他说到"内装工事"时记录下来，接着问カメラのその后，得到"不本意なドレイク"的线索，记录。这时全





部嫌疑人的口供都问好了，下面就要开始整理了。



先看中间的照片，调查大炮，在校长讲解的时候记录下来，并得到照片。回头再调查第一个的时候会出现相机丢失以前的房间照片。点调查台座，会发现和事发以后的台座有些不同，要记录下来，接着是调查地板，发现事发前地板没有裂痕，需要记录。接着再次调查门，又发现了门的不同，再次记录。返回去看事件以后的照片，对比以后调查门左面的墙壁，会发现这个房间比事发以前的房间小，记录下来。一切谜题终于揭晓了，根据所得到的证据都把嫌疑的指针指向了ドレイク，开始推理吧。首先选择台座的变化和段差的变化，犯人是ドレイク，犯罪时间要选择正午的大炮，也就是说靠近正午。而犯罪的动机自然是照相机的保险金。到此，事件完美解决。



[二] アリバイの壁

正在大家还在讨论上回的那堂训练课的时候，突然一个人闯了进来，把大家吓了一跳。当回过神来发现原来是老师的说。而根据惯例上课是要回答一些问题的，问题同样会随机提出的，需要大家动一番脑筋吧。全部题目答好以后远山君会提议去轻松一下。次日从美南那里了解到最近经常有女子受到袭击，不过向来不怎么看新闻的Q对此事却浑然不知。正在大家讨论的时候校长走了进来，原来这次接受的任务正是刚才大家讨论的话题，由于警察很白痴，已经对这个案件没有找到任何的头绪，因此不得不委托这里帮忙。

不过既然警察都没有办法，那么应该是个了不起的色狼了，看来有的一战了。大伙一边走一边吵（果然是小孩子），不过一不注意Q撞上了一个女孩的说，不过好在没有受伤。道歉的时候对方却说自己没有注意，不过更巧的是远山君认识这个人--岩泽千晶。不过大家却都说她是远山君的女友，大家离开以后，夜晚一个女子再次被袭击。次日大家谈论这件事情，可是Q还是老样子。这次的案件发生在小公园内，而这次已经不仅仅是色狼事件了，被害者被一把小刀杀害。而校长过来告诉大家昨天的这件事情已经被警察局委托，希望大家抓获这个残暴的凶犯，并且从校长那里得到一张照片，照片上正是罪犯在行凶时拍的，不过却只有背影。之后大家前往现场。



找到千晶以后，先是询问关于漱野正太郎的事情，不过她好像却不知道此人，等到数马和流到了以后就可以一起去现场了。案发现场现在已经被警察圈起来了，不过在大家过去的时候还是遇到了点小麻烦，毕竟都是小孩子嘛。首先大家要做的就是在若杉美纪那里了解案情的经过。当问到事件的关系者时，了解到受害人是此人的妹妹，之后再次询问关于犯人的情况，在大家正讨论的时候，漱野出现。在询问漱野的时候他却说自己有明显的不在场证明，而他说当时他在公园的另一面，而那里到案发现场需要10分钟左右的路程，他根本不可能犯罪。接着前往南门。

大家步行到这里发现用了大约30分钟，看来确实是不能用很短的时间到达案发地点，而且由于公园的道路都有护栏，因此也排除了使用汽车的可能性。接着询问这里的饭田，询问到昨夜事件时，在说到救护车的时候记录下来，接着再问漱野的练习时，会出现划板，记录下来。接着对场地进行调查，在右面的地面发现汽车的轮胎印，还有旁边的下水道的盖子，接着还会发现一双鞋，左面还有一辆自行车，都要记录下来。回过头来询问饭田关于那辆自行车，在说到车子被车主锁上的时候记录下来，而锁上的只是前轮。

移动到广场后找到了若杉和漱野，从若杉那里得到关于漱野的犯罪动机，不过在说的时候却被漱野打了，然后漱野还是否认他的罪状，说自己有不在场证明，这时候就要给他列举证物来推翻他的不在场证明了。证据是锁了前轮的自行车和划板，应该不用解释使用的方法了吧。不过这个家伙却以夜晚拍摄的照片不清晰为由推辞，然后离开了。在和若杉的对话中出现"少女向"杂志的时候注意记录下来。而这本杂志每期会出现





2-3名在街上找的女子的照片，而这照片的女孩就是被害人，上一期就是若杉的妹妹，而下一个受害者很可能就是刚才来的时候遇到的千晶。

次日大家约好和千晶见面，不过就在刚见面，犯人就冲了出来拿出小刀冲向千晶，接着犯人逃进一座废弃的房子，在外面发现了袋子，记录下来，之后暂时还是先回去吧，回到千晶那里以后好在千晶并没有受伤，不过自然是被袭击的对象应该就和犯罪者有些联系，还是问一问的比较好，在千晶说到"警察の非常线"的时候需要记录下来。接着，很"巧合"的是若杉来到这里遇到大家，而且罪犯刚跑不久就遇到她。谈话后在回去的路上遇到了嫌疑人漱野，并且从他那里得到一张照片，接着会看见漱野的手上戴着手套，记录下来，不过今天的天气并不是很寒冷，确实让人有些怀疑。接着若杉会告诉大家他使用的是数码相机，而照片是有可能合成的。接着移动到会场。

在这里首先遇到的是管理员进藤先生，先问一下关于漱野的情况，当说到漱野来这里的时间时要记录下来，然后询问照片中的那人，在找到证言矛盾的地方记录下来，然后询问最后一个关于照片的话题后再次询问关于漱野的情况，这次会说到漱野的停留时间，记录下来。问完后前往工场废弃的房子那里，来到以后就要仔细调查收集证据了。

调查大铁门上的锁，记录下来，然后是左面铁丝网那里的破口，发现了木版，记录下来。回到广场后见到了千晶，更意外的是若杉和漱野也都在这里。回到会场后询问管理员这里的交通情况，在提到会场地图的时候记录下来，同时得到一张地图。选择移动到工厂那里后对话后就能选择进入工厂内部了，来到里面以后自然不能放过调查的机会。先调查起重机的铁钩，发现上面有绳子绑着，记录下来，然后调查工厂那里的那个洞穴，记录下来，然后右面还能找到铁管，同样要记录下来。接着在最里面房子的管子上也发现了有绳子绑着，同样要记录下来。接着调查仓库上面的落水管，也要记录下来。接着调查吊



车会发现吊车的钩子，记录，然后仔细看上面好像有血迹，也要记录。在对面的地上还能找到帆船穿帆的布片，需要记录下来。然后就可以移动到广场那里了，在走之前远山按照推理演示了一下罪犯当时越过这里的场景，果然能行的通。回到广场后就开始推理吧。选择的证据是会场的地图和起重机的铁钩。然后选择钩子上垂下的绳子，最后要选择漱野的手套。而在罪证面前漱野还是不肯认输，并要袭击千晶，好在这里有个柔道10段的高手英雄救美。任务完成。



[三] 消えた答案用纸



次日，大家都在讨论最新一期少女向杂志刊载了千晶照片的事情，同样在大家正热闹的时候片桐老师来了，考试结束以后大家来到了桐圣学院，这所年代不长的学校，只用了5年时间就成了优秀的名校。而这次的事件是寻找这所学校丢失的物品的线索，而丢失的物品就是答案纸和学生档案资料。来到学校以后，遇到一个学校的女生，Q刚要问些什么，这个女生就跑开了。接着大家径直来到长古川加代子的办公室，她是这个学校的校长。在打招呼的时候长古川却询问鸣泽什么时候入学，原来这个家伙原先是这个学校的，真是让大家出乎意外。然后大家开始询问案情。

首先问事件的经过，然后接着是答案用纸的现场和资料盗窃现场。在问资料盗窃现场的时候，当说到资料室的钥匙时要记录下来。询问完以后再问山田准备室的钥匙，正在说着的时候刚才那个女生进了办公室，原来她是数马的同班同学--成濑由香。接着就询问成濑一些当天的事情吧。当问完三个问题以后再次询问当时的情况就会发生争执的剧情，而且长古川一口咬定她认为的犯人成濑，看来这里面一定有什么问题。再次回到校长室想询问清楚，但是这次长古川并没有配合



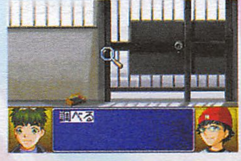




他们。接着来到校舍外的通道，在这里调查一下，在左面草丛中找到一个沾满污渍的网球，记录下来。然后往授业栋入口移动，不过在那里遇到了保安的阻拦，开始数马说自己是体验数学的新生，还给他学生证可惜不让进，在出示了DDS调查委托的证件以后态度真是180度大转弯。来到保安室，先和保安就事件的情况询问一下，在说到"键を渡した相手"的时候记录下来，接着再两次询问成濑的情况，在说到成濑来这里的时间的时候记录下来。然后对屋子进行调查，调查钥匙保管箱后记录，然后再调查表。返回授业栋廊下得到地图，接着如果去校舍外的通道遇到成濑，不过这次她刚要走大家就叫住了她，在美南询问她在寻找什么的时候记录下来，原来那网球是她的。接着询问成濑一些其他的事情，在询问事件当天时说到"问题集"时记录，接着问到山田先生时在说到教材运送的房间时记录下来。接着询问答案纸，说到答案纸的位置时记录下来。之后再次返回校长室，对话的时候在说到经营状况时记录，回到校舍外通道讨论了一番以后回到授业栋廊下，然后前往杉田准备室。

来到这里以后见到了拿着竹刀的山田，而在这里杉田也是一口咬定成濑就是犯人。接着就开始询问吧。先是事件当时，当说到"原稿の受け渡し日"时记录下，3个问题问完以后再询问资料室的钥匙，然后就开始调查了。调查杉田书籍整理栏并记录下来，接着回大授业栋廊下，这次遇到了取访广美，之后就可以到他的屋子了，不过进来后大家真是大吃一惊，简直像刚被洗劫了一样乱。不过还是先问问吧，先是事件当时，当说到讲师室的时候记录下来，然后问到成濑时在"栖いの森"的时候记录，





接着在问钥匙时在取访准备室钥匙那里记录下来。然后调查房间，在调查地上散落的书时候记录一下。完了以后就可以去讲师室了。在这里遇到了最后一个人宫本，同样需要先问问他。两次询问事件当日，出现他说"那天……"时记录下来，然后两次询问成濑的事情时，在出现到达准备室的时间时记录下来，之后继续调查房间，不过只在房间内找到把无关紧要的钥匙。然后去栖いの森。

在这里见到了保罗(不要误会，是只狗狗拉)，同时成濑也在这里。回到杉田那里，问他关于问题集的事情，在他迟疑的时候要记录下来，回到栖いの森，再次询问成濑，在出现钥匙返回的时间的时候记录下来。之后返回校长室外面就可以推理了。先选择教材运送的房间和山田的准备室内，然后接着选择问题集和部屋运送的荷物，最后选择键を渡した相手和取访准备室内，而犯人就是宫本秀久。接着再选择资料室的钥匙就会再次开始调查。

因为犯罪者的目的是资料室的钥匙，所以还要继续进行调查。与成濑对话后继续询问，先问当时事件之后，在说到保罗时需要记录，问完其他的问题以后前往去杉田那里，问保管室的钥匙时在说到要是保管盒时记录，接着到取访那里，调查房子中间的一个箱子记录，然后问资料室时选择杉田，在问准备室钥匙时出现取访钥匙时记录。然后到宫本那里，询问成濑走以后的事情。回到杉田那里问保管室的钥匙后去保安那里，先问资料室的钥匙，在问下一个问题时到说听到保罗叫时记录，在问事件以后时，说到犬叫声音问题时记录，回到成濑那里，她说到保罗のテリトリー时记录，之后去询问校长。两次询问时间当日后，在出现出房间的时候记录，再询问警备室后选择院长的斯惑，之后前往资料室调查。在地板上发现果壳，记录下来，然后再去宫本那里，问管理栋他否认但是曾经去过那里。去保安那里问资料室钥匙就会看到当时的GPS记录，回到成濑那里后发生保罗把手杖叼走的情节，追到保罗以后查看行动路线时记录，发现和当时GPS上记录的一致。来到管理栋后进入非常阶段，再调查。地上发现包装纸，记录，调查铁门的格子后记录，到资料室外大家会进行讨论，然后到管理栋外面就可以进行推理了。首先选择果子壳、保罗的叫声和移动路线一致。然后选择宫本，接着是保管箱的位置，最后是取访准备室的钥匙。全部推理好以后就是召集全部的人员完成最后的揭示谜底的任务了。

[四]铁武者杀人事件



次日在大家欢闹的时候新的授课老师到场，继续答题。从题目上看这次基本上都是图和声音的比较多，看来这次要和这些有关系了。一开始先是看见两个人在说话，从谈话中好像是那些小侦探们破坏了他们的什么计划。大家出来的时候碰巧遇到了成濑，同时也见到了她的父亲成濑俊则。原来是为了答谢各位而请众人游玩。大家一起观看演出，在游行中是有一场刺客刺杀大名的小段，经过一番后大家都累的不成样子了，可是Q还是想继续，在这时遇到了远失，她是和雪平一起来的，正在大家聊着的时候突然听到观缆车那里一声悲鸣，过去以后发现观缆车上吊着一个人，这个人穿着武士装，当救下此人时他已经死了。虽然怀疑是自杀，但是还是先调查一下吧，接着会遇到雪平。而就在大家来到会长那里的时候却发现会长已经死了，看来这次一定是接着在和律师的谈话中了解到会长好像最近要公布继承人，不过在听说这些家伙是DDS的时候很吃惊，而Q更是自作主张的主动要求查案。接着在成濑那里得到了久武家的家谱，之后来到观缆车那里，开始调查。







在地上发现了什么痕迹，调查脚印时记录下来，然后调查花的时候记录下来，然后再调查地面摩擦的痕迹时记录下来。然后移动到观缆车远景，遇到了浅野和死者圭吾妻子朋子。接着开始询问两人，先是朋子。先问圭吾的事情，当说到"女游びが激しくてね"时候记录，接着两次询问仕事后问テーマパーク同样两次，然后再问アリバイ后询问玲奈，先连续问两次圭吾的事情后再问圭吾和朋子，在说到"夫妇仲な最悪だったわよ"时记录，得到关于听说他们说离婚的话。两次询问アリバイ后再问トラブル的话题，回过头来问朋子圭吾的事情后询问相续のこと，说到圭吾是长男时记录（还记得问答的时候吗？关于长男所分财产的事情）。在要移动的时候警察会来到这里，然后前往パーク内通り。然后对成濑的父亲进行询问，问圭吾的时候，当说到久武十郎的继承者时记录下来，二次询问テーマパーク，在说到"事业构想の对立"时记录，二次问テーマパーク经营时，提高大型的商谈时记录。然后进行推理，选择现场的足迹（其实选择哪个都可以），然后成濑的父亲会带大家看圭吾自杀的录像。不过虽然看了但是还是想不出他自杀的理由，之后调查那画面，调查他的帽子那里，在说到"园内でよろいを着て"时记录，调查旁边的花记录，接着是调查他脚下的地面后记录下来。然后回到观缆车的现场，调查脚印，和录像的不同，记录，调查花发现和录像的不同，记录，返回パーク内通り后，在成濑父亲说到圭吾的死因时记录下来，接着询问他以后前往よるいの检证，在这里调查死者穿的胸甲后发现上面有泥土，记录，接着调查头盔，发现上面的装饰物和录像的不一样，记录。返回パーク内通り就可以推理了。选择盔甲的不同，之后前往观缆车远景，询问朋子，先问圭吾的盔甲，第二次时说到圭吾穿的是久武家继承者的盔甲时记录，接着两次询问影像记录室时在提到进入记录室的人时记录，然后问玲奈记录室，在"数名のグループ"时记录。



再次回到パーク内通り后询问成濑父亲，先问圭吾的盔甲，他会说是谋反的盔甲，这时记录（和朋子的不同），再问会长，说到隐し子时记录下来。接着去调查影像室，调查右面的柜子发现输入画面的端子，记录，然后是桌子上的布条，然后记录。然后是电脑旁的影像编辑器，记录。回去パーク内通り询问成濑的父亲影像室的事情，说到从业人员名字时记录。然后询问明日のこと，之后就能推理了。先是选择"谋反を起こした武将"，然后是"记录室へ入った从业员"，最后是"记录室のスイッチ"。接着就到了Q他们那面。

先是询问山下和被害者的关系，在问到犯罪



现场时，第二次说到相谈重要的事情时记录下，之后是调查现场。调查房间中的小箱子，看到里面的盔甲时记录下来。之后去江户パビリオン，在这里询问齐藤和被害者的关系后，在第二次询问到犯罪现场时说到来找会长的人时记录下。之后去パーク内通り，这里遇到了死者的弟弟光一郎，同样在问犯罪现场时，第二次在"馆休日に来"的时候记录，全询问完以后去现场，调查地板上的卷轴后记录，然后再调查卷轴左边一点，发现地上的血后记录。然后在问山下最后一个问题的时候在"こづかいほしさに"时记录。然后选择移动的时候会得到犯罪现场的地图。前往江户パビリオン里口，在那里遇到了水月，对话以后去齐藤那里，和齐藤对话第三个问题后得到新的线索，移动几回后再到光一郎那里时发现他不在那里，然后再次到这里的时候就会遇到警察来报告十郎的死因，当说到头部遭到数次殴打那里时记录下来。之后进行推理，选择馆休日のすごしかた，之后前往纯野那里，先两次询问和被害者的关系，然后再询问犯罪现场的事情后调查他那里。调查左面没有展示品的那里的介绍牌后记录，然后再调查中间的没有展品的牌子，在纯野出来后解释时记录下来。接着是右面那个没有展示品的台子，同样是在解释的时候记录。接着最右面的牌子两次调查，第二次的时候发现独特的扭结时记录。之后去齐藤那里后再去现场，等山下接完电话后询问现场附近的情况，对话后再次调查放盔甲的箱子，说到运出的目的时记录，然后是调查凶器，在说到"その反物を隠すことは"那里时记录。之后去光一郎那里，问现场附近的情况后再两次询问反物。然后接着再前往犯罪现场，对话中说到电话录音的时候记录下来，然后再问一遍现场附近的情况。前往纯野那里，问最后一个问题，当出现关于从业员的时候记录下来（从业员恨死者）。接着两次去水月那里后，第二次在她说到"持ち场を离れていた"时记录下来。之后去现场，问大名的行列，第二次问的时候说到久武和纯野是候补继承人的时候记录下来。接着问中间的问题，说到"久武さんは遗产の相续"时



记录。再到パーク内通り就可以推理了。选择"ぐしゃのよろい"，然后先第二个。

再次来到现场，在问第二个问题时，第二次当说到借钱的时候记录，之后进行调查，先调查书柜，发现齐藤的照相机，然后调查反物后记录，得到反物的素材。然后去齐藤那里询问他，在警察说到关于相机的话题时记录，接着去水月那里，两次询问水月，当出现"それに、会长の息子（儿子）の圭吾"时记录后，再去光一郎那里。当问第一个话题时，说到"何度も殴られて"时记录下。最后一个问题在"どちらのよろいのことを闻いてるのかな"时记录。然后分别再去一次齐藤和水月那里，最后一个是纯野那里，两次询问现场后，在纯野说"1回殴られたくらいで"的时候记录下,之后回パーク内通り推理。分别选择"留守电に记录された音""持ち场を离れた时间""犯行现のよろいの场数"，选久武光一郎。接着是"遗产相续のしかけ"，接着选择久武纯野，然后是"反物の素材"，再者是"光一郎の怒り"再接着是"独特の扭结び"然后选齐藤和智，下面是"借りてきた资金"。原来是20年前因为银行贷款事件的起因，当时久武使用一个女子的名字向银行贷款，而这个女子就是期藤的母亲，因为贷款的事情使得期藤母亲自杀，而期藤是为了复仇接近久武。不过令他意外的是久武为了补偿自己过失，次日要举行的继承人变更会居然是……每个案件的背后都有一个感人的故事，不过当复仇之后剩下的只有空虚和沾满鲜血的双手……





另外据说游戏中隐藏着第五话，也就是说需要特殊方法进入的，但是我试了很多方法，包括所有成绩都是B，所有授业都是100分也没有进入，不过听说日本那面已经有玩家进入了，标题是"目の时计の迷"，不知道是否是真的，有待考证，由于游戏到手的时间已经是月底26日了，因此没有太多的时间研究了，还请大家谅解。



文：gokumine

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2004.4.15
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：通讯线

文/GUGU

星之卡比——镜之大迷宫

作为一款动作游戏，星之卡比系列一直以来在操作上并没有为玩家制作多大的困难，相反却利用流畅的操作感和简单的游戏规则来迎合大部分LU的口味。尤其是其中无论是主角还是敌人的可爱的造型得到不少女性玩家的亲睐。与任氏的另一款走相同路线的动作游戏"传说的斯塔菲"系列相比。本系统无论在关卡本身还是隐藏要素的设计上都没有什么优势，甚至某些方面还有不小的差距。但是"星之卡比"系列凭借其多变的"卡比造型"和轻松愉悦的游戏氛围，在业界取得了良好的口碑。本作作为该系列的最新作，在保持游戏优良传统的基础上，提高了一定的游戏难度，虽然在一些动作游戏达人的眼里，这仍然是"女孩子才会玩的游戏"，但复杂的迷宫和丰富的隐藏要素还是非常值得那些有收藏癖的完美主义玩家去研究的。本攻略将一期对本作进行彻底"扫荡"，争取挖掘出本作的所有内容，希望能够在您或您GF游戏中遇到困难时，提供及时的帮助，这也不枉费笔者一番心血。



系统详解

关键词1：技能

基本技能：



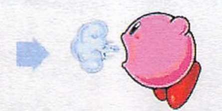




卡比的基本技能就是吸气。普通状态下的卡比可以通过长按B键将敌人吸入自己的体内。处于此状态的卡比不能飞行，只能在陆地上行走。当落入水中后也更不能做任何的攻击动作。而且还会一直向下沉，需要靠连点A键才能浮起。



当把敌人吸入体内后再按B键就可以通过"星型弹"的方式将体内的"敌人"放出。对其它的敌人具有攻击作用。当同时吸入两个或两个以上的敌人时，星型弹就具有贯穿的能力，可以打死一条直线上的敌人。

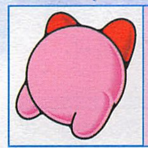



普通状态下连点A键卡比就会因为吸入空气而漂浮起来，这时再按B键，可以将空气以空气弹的形式放出，同样具有攻击作用。

希望每期都好得不得了。你们可以开一短信服务吗？写信很累的。李言成；17；男；210048；江苏省南京市大厂区扬子二中高二4班；兴趣：Games　雪人：很抱歉啊，但是现在暂时还不具备这种条件！

滑铲——使用方法是方向键"下"+A键。此技能除了有攻击作用外，还可以利用它来快速穿过一些有机关阻碍的地方。





急下降攻击——当卡比从一个比较高的地方落下时，中途它就会以头朝下的方式下落，此时卡比的头可是有攻击判定的哦，是不是觉得很可爱呢~

水铁炮——只限于在水中才能使用的攻击技能。使用方法是配合方向键按B键。可以向各方向进行喷射。



特殊技能：

本作的最大的特点就是卡比可以通过吸收不同的敌人而获得不同的战斗能力。在不同的关卡利用适当的能力作战可以起到事半功倍的作用。



长着天使的小翅膀，可以在空中自由飞行。方向键可以调整射箭的角度。而长按住B键可以进行蓄力，可以一次射出两支箭。



将头盔上的刀刃当作回旋标来使用，当回旋标在空中飞行时可以利用方向键的"上""下"来进行调节。



利用B键从口中喷出火焰，可以用其引爆炸弹。



与敌人近身作战为主，四种必杀技各有特色。各种各样的配合可以使出不同连续技。

四种必杀依次为：

1、→+B键

2、→→+B键

3、B键蓄力攻击

4、↑+B键



卡比的林克版，剑气的攻击范围很广，可以同时攻击到很大一部分敌人。

两种必杀为：

1、↑+B键　2、B键连点



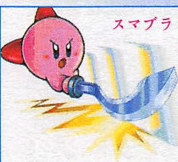
变成飓风的卡比在空中左右冲行，连点B键时可以向上飞行。不按B键则会自动下落。



变成导弹后可以在空中进行八方向的飞行，飞行途中可以改变方向。再次按B键会使导弹爆炸并且回到卡比状态。另外导弹可以击碎合金砖块。



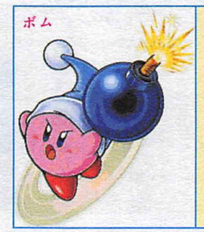
可以将周围的敌人吸到器皿中做成恢复道具，成功后卡比将恢复到普通状态。



正像技能解释中所说的：必杀！！スマブラ拳！！融合了多种能力优点的スマブラ是笔者个人认为本作中卡比可以获得的最为实用的能力。不仅攻守兼备，而且还可以破坏合金砖块。可以这么说，拥有这一个技能打通整个游戏都不会受到任何阻塞。



利用转盘来随机获得一种奖励。其中有将敌人变成恢复道具或奖命这样的恢复技能，召唤剑客来帮助等。使用完毕后会自动恢复成普通状态。



卡比的炸弹人版，按B键可以拿出炸弹，一定时间内如果不扔出炸弹会炸伤到卡比自己。方向键的四方向配合B键为分别向四方向进行投掷。不持有炸弹的情况下按↓+B键，为将炸弹放在脚下，一定时间内会自动爆炸。



卡比周围可以放出万伏高压电，用来电击近身的敌人。



非常容易获得也非常实用的一个技能。可以攻击到身前和身下的敌人。攻击范围比较广，而且出招快，可以常备。



将伞作为辅助道具进行攻击和防守，因为有伞的保护可以不用惧怕上方攻击的敌人。另外持有此能力从空中落下时可以减缓下落速度。



变成车轮横冲直撞，大部分时间都可以保持无敌状态。运动时可跳跃。再次按B键或撞到障碍物时会自动变回卡比状态。



变成石块来攻击对手，在空中使用可以对正下方的敌人或障碍物进行很有效的破坏。缺点是攻击距离太短（基本就是没有攻击距离），而且硬直时间很长，不是一个很好用的技能。



可以将卡比变小，唯一的作用就是可以穿过一些狭小的通道。



将敌人冻成冰块，并且可以把冰块推出攻击其它的敌人。



变成火球进行水平冲撞，可以击碎合金砖块。



游戏中卡比可以遇到UFO敌人的机会并不是很多，但是能力却的确是很好用。不但可以在空中自由飞行，可以蓄力的激光枪也很好用。



自动睡眠一段时间后醒来，恢复成普通状态的卡比。作用……无……



将敌人或星星砖块吸到身前再扔出去。很暴力的一个技能。



消灭屏幕中的所有敌人，使用完毕后自动恢复成普通状态的卡比。



可以放射出激光攻击敌人，攻击速度很快。缺点是攻击范围太小，而且只能水平攻击。



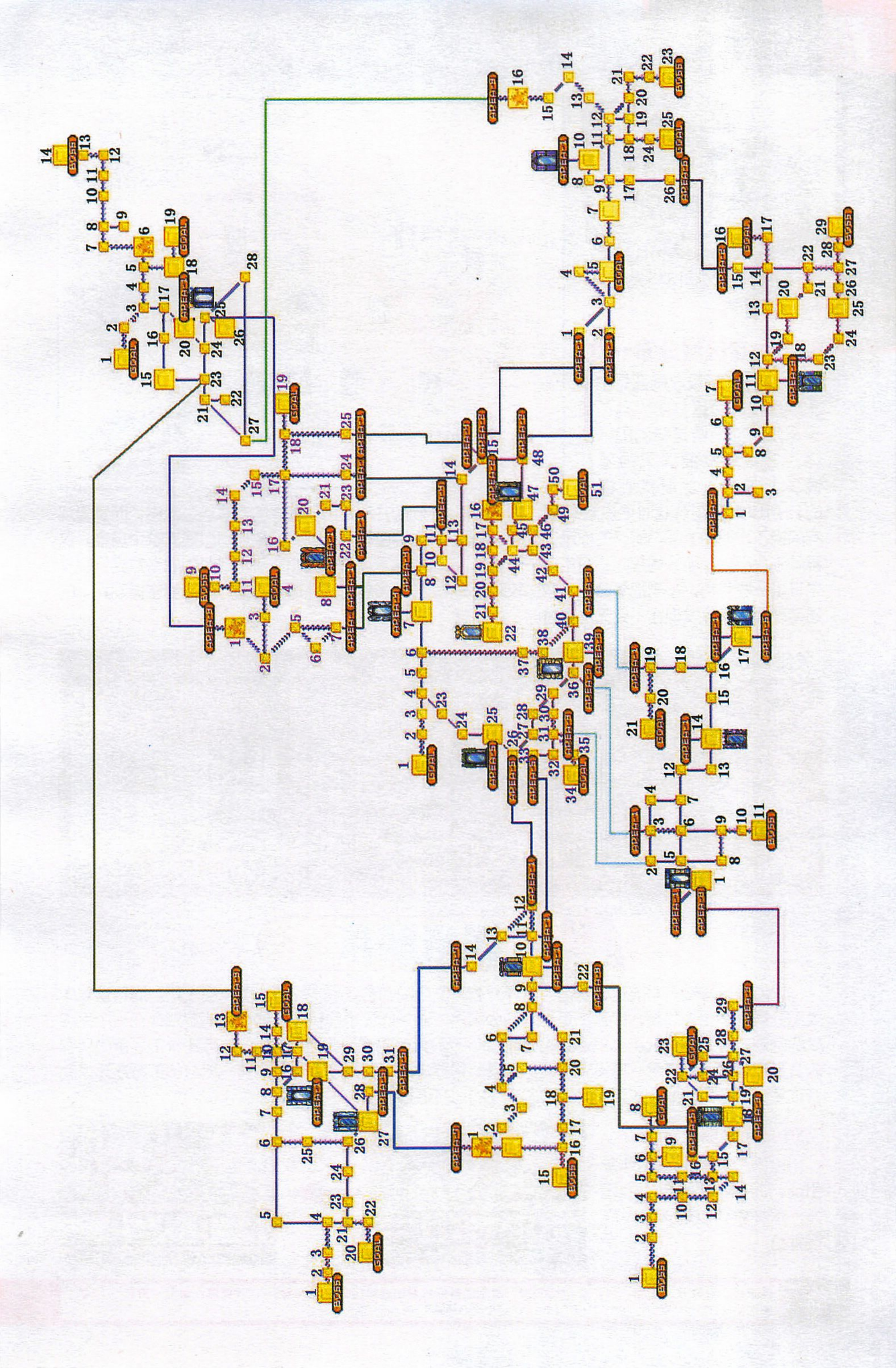
利用大木锤作为武器来攻击敌人，可以击碎合金砖块。必杀技有：
→→+B键
↑+B键

关键词2：迷宫

看游戏的副标题就知道，本作的关键词是"迷宫"。玩家在刚开始游戏时一定会被游戏中数量众多的门(正确的说应该叫镜子)和错综复杂的道路弄得一头雾水。为了能够让读者更加方便地阅读攻略，尽快地找出自己需要的内容，笔者花费大量的时间制作出本游戏的全景地图，并且将每个场景都进行了编号。举例来说区域5的第四个房间就用编号"V4"来代替。另外通过本地图还能使读者对各场景的进入方法和它们之间的连接一目了然。

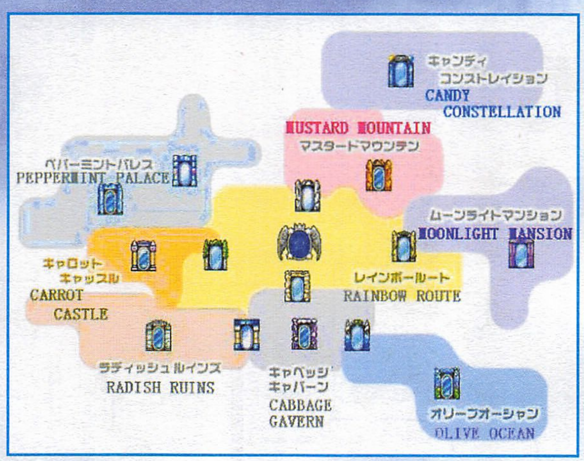


游戏的最终目的就是收集齐全部的8个镜子碎片，得以进入中央大厅的镜子中。而在游戏的其它场景也都是由镜子相连接的，而要这些场景能够与中央大厅相连接，就需要找到场景内的相应的机关。





上图即为所有可以与大厅相连接的场景。



镜之迷宫区域分布一览

本作各场景之间都是由镜子所连接，而这其中，有些镜子是双向的有些是单向的，还有一些则是需要消灭附着在镜子上的敌人才能找到镜子的。所以大家在游戏时要注意观察。对于单双向的镜子，地图上都有明确的标示，只要仔细观察就不会出错。部分场景间还有不止一个通道，尤其是一些宝箱，多半都是藏在一些比较隐蔽的通道后面。所以发现在一处无法通过时，首先想到的并不是用什么样的方法通过障碍，而是要观察地图考虑从哪个场景还可以通入这个场景。这虽然是有违于我们一般游戏时的思考方式，但是只要多碰到几处这样的地方就能够掌握到其中的技巧了。

关键词3：合作 本作虽然是可以支持多人同乐的，玩家可以控制自己的卡比与别人进行合作闯关战斗。但是鉴于实际中能与人连线游戏的机会并不多，所以就重点说明一下游戏中伙伴的作用。游戏其它三个伙伴一般情况下是不会和玩家所控制的卡比在一起，如果要想让伙伴们来帮忙就得依靠"携带通信机"将伙伴们从别的地方"召唤"过来。要注意召唤是需要浪费电池的哦。电池最多可以一次携带三块。而且只要离开这个场景伙伴们就会消失，所以不是紧要关头还是靠自己得好。召唤伙伴时，如果玩家控制的卡比血比较少，伙伴会以亲吻的方法给予一定的补给，有时还会从传送的镜子中掉落一些补给道具，都不要错过。与伙伴一些战斗是很开心的一件事哦。





疑难解析

之所以这次没有写流程，是因为这样一款高度自由的游戏根本就不能做流程攻略。而且游戏中大部分场景都比较简单，只要不是ACT超级菜鸟，通关应该是比较轻松的。但是游戏存在一个完成度的问题，要想达到100%，就要将地图上所有黄颜色的格子都发光，发光就意味着本场景内所有的道具都取得了。当然一些没有道具的场景你只要进去就发光了。这其中有一部分的取得还算是有些难度，笔者将选择一些玩家比较容易卡住的地方进行讲解，不便之处还请谅解。

I 3中的宝箱取得方法：

这里必须只将下面的炸弹引爆，而不能打到右边的炸弹。这样就可以进入里面取得宝箱。



我选择，我喜欢。王晶：21；女；150076；黑龙江省哈尔滨市道里区河江街40号3－1门；兴趣：看书、听歌、上网。
雪人：活活，你该不会是孔令辉的FAN吧？这句应用得还真是干净利索啊！

Ⅰ31中的宝箱取得方法：



在Ⅰ29中，上图所示位置打碎星星砖块，这样就会有一条隐藏的通往Ⅰ30的通道。



在Ⅰ30中的此处飞到场景的上方并从左端的镜子进入Ⅰ31。





这样就可以来到Ⅰ31的上层取得宝箱。

Ⅰ10中宝箱的取得方法：



首先一定要从Ⅰ9进入Ⅰ11，这样引爆炸弹后才会被留在中间这层通道，得以进入右边的通往Ⅰ10的镜子。



首先一定要从Ⅰ9进入Ⅰ11，这样引爆炸弹后才会被留在中间这层通道，得以进入右边的通往Ⅰ10的镜子。



这里只要拥有可以打碎合金砖块的能力,就可以得到宝箱。(具体哪种能力可以打碎合金砖块请参考前文)

Ⅰ44中道具的取得方法：



这里要先装备好ホイール的能力，然后通过Ⅰ43来到这里。



因为一旦引爆炸弹，前方的路就会被赌死。所以这里需要用ホイール的速度在石块落下前进入里面取得宝箱。

Ⅱ5中道具的取得方法：



在Ⅰ48用有刃的武器（如剑，回旋标之类）砍断绳索，到下面引爆敌人身后的炸弹，可以找到通往区域2的镜子。





从Ⅱ2来到Ⅱ3后，召唤所用的同伴来一起将大石块吸走，进入右下的镜子可以得到宝箱。





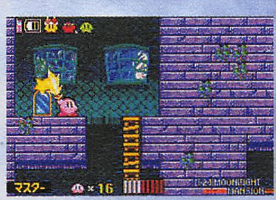
Ⅱ5中还有一个宝箱需要从Ⅱ6中的急流中游到Ⅱ5才可以取得。

Ⅱ19的宝箱取得方法：

这个场景一共需要取得三个宝箱：



从Ⅱ9进入Ⅱ11下层，然后来到Ⅱ18。




在Ⅱ18的上图的位置向上飞，可以进入Ⅱ19的隐藏房间得到宝箱。

另外两个宝箱的取得方法见下：



Ⅱ12这里一共有三个炸弹，注意一定不要将第三个炸弹引爆，然后从右边绕到下层进入左面的镜子。



Ⅱ20中引爆一个炸弹就可以找到隐藏的镜子。

到达Ⅳ8的方法：



Ⅳ8因为是区域4中地图的所在地，所以一定要尽早拿走。在Ⅰ8中有两处通往区域4的镜子，如上图位置进入右上方的镜子可进入Ⅳ8。

到达Ⅳ24的方法：



在Ⅳ17中获得ミニマム能力后在此处降下，就可以找到通往Ⅳ24的镜子。

到达Ⅳ1的方法：



在Ⅳ2中可以吸入一个敌人取得ミニマム的能力，然后从上图的位置跳进去。



这里要先吐出星星，将上面的一个星星砖块打碎再吸回星星变小跳上去。



从这里进入Ⅳ1。

Ⅴ7中宝箱的取得方法：



Ⅴ8中引爆一个炸弹后可以找到隐藏的镜子进入后可以找到一个宝箱。




在Ⅴ6中此位置跳下可以进入Ⅴ7找到另外一个宝箱。

Ⅴ5的宝箱取得方法：




从Ⅴ4中间的缺口跳下，可以找到进入Ⅴ5的镜子。其中的宝箱要召唤伙伴才能够取得。让伙伴到上层引爆炸弹，然后从下面绕过来取得宝箱。

到达Ⅴ19的方法：



在Ⅴ18的八方向转轮中射向下方，得到ミニマム后就可以穿过狭小的通道找到通往Ⅴ19的镜子。

SEED我最爱；GBASP我更爱；不过最爱还是游戏（旁白：没SP你玩得了吗你？）靳亚虎：18；男；610200；兴趣：GBA、PS2、XBOX、NGC制霸，PC-online《RO》；QQ：180288366；E-MAIL：peterking 86@hotmaol.com

VI6中宝箱的取得方法：





在本场景中取得ミニマム能力后，在上图的位置让敌人复制你的能力，注意!只有这种敌人有复制能力，而且千万不要将它杀死。



恢复成普通状态后就可以吸开铁砖块了，然后将刚才的敌人吸入再次变小，进入取得宝箱。

VI16的宝箱取得方法：



在本场景最开始处左右各有一个敌人，如果没有准备的话应该吸左边的敌人，这样就会拥有ファイア能力。在上图位置向机关喷，可以用方向键"上""下"来调节火的方向，这样就可以触动机关了。如果是二周目来到这里可以直接使用万能剑的蓄力攻击打开机关。

VII25的进入方法：



从VII6这个位置落下就可以直接进入VII25。

VII17中宝箱的取得方法：



打败这个小BOSS后进入右边的门，出来后进入左下的门就可以得到宝箱。

VII16中宝箱的取得方法：



打败VII17中这个小BOSS后进入左边的门即可得到。

VII12中宝箱的取得方法：



VII11中打开这个机关从左上方的门进入取得宝箱。

VIII3中宝箱的取得方法：



由上图的位置跳下吸开一个铁砖块可得到一个宝箱。

IX9的进入方法：



在IX8图示的位置打碎星星砖块就可找到镜子，里面可以取得宝箱。

关于最后BOSS：

在与最终BOSS的决战中，卡比将会得到万能剑的帮助。这样打起来就轻松多了。当然也可以召唤伙伴来帮忙一起群殴BOSS。最终BOSS一共有三种形态，其中第一种形态要打4遍。不过还算简单，只要注意观察对方的攻击方式很容易就能够破解，注意BOSS的弱点始终是眼睛。





通关后的奖励：

通关后万能剑会被插在大厅的中央位置，随时可以使用。这为二周目的进行减少了不小的难度。大家有什么遗漏赶快去补遗吧。收集品100%的图示见下：



～ 全文完 ～

我给编辑部写了N封信，可怎么啥边角栏都没上？怎么？轻视我们女生吗？雪人你不仁道啊！林雪莉；15；女；030009；兴趣：玩GBA、PS2　　雪人：冤枉啊，俺一向认为女生最高啊！再说，这好像也不能算是"不仁道"吧？

洛克人ZERO 3



GBA	厂商：CAPCOM		发售日：2004.4.23
	类型：ACT	价格：5040日元	其他：——

文／任天堂世界 NW旅团AZ



故事背景

黑暗精灵的噩梦刚刚散去，新阿尔卡迪亚的攻击也日趋低调的某天，传来消息说反抗组织原来制造的巨型战舰坠入了雪原，雪儿从现场感受到了和黑暗精灵同样巨大的能量。就和ゼロ以及反抗组织一同前往调查此事……







人物介绍

ZERO



本游戏的主人公，从前与艾克斯一起活跃于"叛乱机器人战争"中的叛乱者猎人之一。被封印在地下研究所，由于受到雪儿的呼唤复活，之后为了受迫害的反抗组织，而与新阿鲁卡迪亚战斗。

塞尔沃



为杰洛制造新武器，连ZERO也无法解析的机密磁碟也能解析的技术者。

电子精灵X



为了封印黑暗精灵而牺牲了身体，以电子精灵的姿态出现在众人面前，身体最后被艾尔皮斯破坏。

雪儿



从前在新阿尔卡迪亚从事半机器人与电子精灵研究的科学家少女。为了给与新阿尔卡迪亚之间的斗争画上休止符，忙于在反抗组织基地进行能源开发。

拜尔的八审官



新登场的谜样的敌人拜尔及其8名部下。

[拜尔八审官 拜尔成员]

他们有着普通人类的外表，为了艾克斯的复活而成立了“新阿尔卡迪亚中央评委会”作为理事辅佐拜尔。但是，这只是假象。他们的真实目的，是要刺杀拜尔。这个目的慢慢还是暴露了。

八审官简介：

据书店BOSS说，一周年纪念刊北京只有500套，每个BOSS也只能拿到5套，不过我还是淘到了！
张京哲；20；男；100077；北京市崇文区永外东革新里甲36号3单元502室；QQ：241662445



右雷审官“神死恸瞑”
地狱蝙蝠－希尔特
全身包裹着防御力超群的披风，擅长干扰战的半机器人。



左雷审官“能鳗雷神”
高压电鳗－毕布里欧
拥有擅长在水里游动的流线体型，擅长用身体里的发电装置攻击的半机器人。



左冰审官“冻葬的死兔”
疾风冰兔－奇尔德雷
特制的高机动型半机器人，可以在水面上自由飞跃。



右炎审官“百念的狐毒”
鬼火的妖狐－丘比特
装备了九件遥控子炮，能做出幻惑之炎进行攻击



月光审官“杀刃祈祷师”
死神螳螂－迪斯坦茨
为了处刑而开发的半机器人，拥有被称为“死神之镰”的巨大双臂，可以将猎物轻而易举切断。



冥暗审官“咬哭的守护”
钢铁地狱犬－托莱帝斯塔
搭载了三个独立思考回路的半机器人。依靠与巨大的躯体毫不相称的敏捷动作玩弄敌人



右冰审官“超球冰霸王”
冷冻水壶－古拉奇·列
覆盖了耐寒二重装甲的巨大身体中，能生出飞溅的冰棘，手臂能变成锁状回旋攻击。



左炎审官“曼荼罗火碎龙”
炽炎火花龙－布利萨德
原本是用于管理地热植物，被拜尔改造成了战斗用半机器人。头部的一圈领子是能够脱下的回力镖。

本作过关后的影响评价的内容：
1、任务完成度（下文有说明） 2、通关时间（越短越好） 3、杀敌数（越多越好）
4、所受伤害（越少越好） 5、接关次数（越少越好） 6、精灵使用（最好别用，用了就扣分）



攻略流程

序幕

老传统，讲述故事开端的关卡。这一关没什么要点，注意后半段的冰块是不能攀在上面的，飞在空中的敌人要等它张开口才能消灭。

BOSS：*オメガ*

前作末尾提到的人物，没想到竟然序幕就出来了。不过，真是菜的可以。攻击方式只有两种：
1、光束弹
2、双手飞出放出光环

光束弹很好躲，方向是固定的，多看几次就能掌握其规律。光环就更简单了，第一波跳过去，第二波冲刺躲过去(仅指左手放出的，右手放出的来回闪就行了）。*オメガ*的弱点在腰部，8个蓄力斩就能搞定它。本以为已经干掉了它，没想到又复活了，就在此时，四天王之一的贤将出现了。双方正要开打，本作的幕后黑手：拜尔博士出现了，随之出现的是……X！？原来是copy－X－MK2(被拜尔博士复活的）。然后4人一起飞走了，留下我们的ZERO在哪口傻站着，啊不，应该是被传送到了反抗组织基地。到了基地里，先去找塞尔沃博士（就是那个前二作给ZERO造武器的）要武器，然后再来跟雪儿对话，然后通讯员问你是否要执行任务。

自选任务：

一开始只有4个任务可选，我们就先从左炎审官“曼荼罗火碎龙”炽炎火花龙－布利萨德开始。

本关要点：

放炮的炮台一个蓄力斩就能搞定，岩浆地带掉下去就挂，别太心急，慢慢过，有个地方要等岩浆把落脚点喷上来才能

上去。到了2扇门后，有一个类似箱子的东西是可以用拐的蓄力推走的（前面也有一个地方要推，才能吃到一些东西）。喷火的机器人可以用拐的蓄力把它的方向打反过来，然后做掉它。到了前面有一个小任务，30秒内打完所有的机器，这里建议用拐，可以6方向攻击，时间剩的越多越好。

BOSS：左炎审官“曼荼罗火碎龙” 炽炎火花龙－布利萨德

这家伙也只不过是个头脑简单，四肢发达的家伙。攻击方式有四种（带*的是A级评价以上才有的招式，以下同）：

1、站在原地不动向正前方喷火，攀墙跳到它身后即可躲过。

2、脖子上的飞镖向四周喷火，由于速度很慢，看准了利用攀墙就能躲过。*

3、向前方扔出飞镖，站在它前方大约三个身位不动就能躲过去。

4、向前方喷出三个小火球，毫无威胁性，轻松躲过。

第2关：

本关一开始就能遇到BOSS，但是它会先开着机器去破坏按钮，我们要在它破坏完按钮以前把按钮按下去，成功后BOSS战时是没有水的（只到膝盖）。本关要点没什么，注意那些尖刺地形就好了。

BOSS：左冰审官“冻葬的死兔”疾风冰兔－奇尔德雷。

攻击方式有：

1、倒栽葱 掉下来以后会有冰刃向四周发出，可以用刀切掉。

2、发射导弹 速度很慢，也可以用刀切掉。

3、飞上天去 然后掉下来一堆垃圾，全部都可以用刀切掉。

4、发射巨大的冰刃（A级以上评价冰刃大的吓人）但是一个攀墙跳就躲过去了。

第3关

本关任务就是要破坏所有的监视器。

本关要点：注意那些从破洞出来的小老鼠，很烦人的。那些荡来荡去的铁锤从上面直接跳过去。注意那些废铁堆，掉下去会被吸住不断下滑，要不断按跳才能上来。荡来荡去的放电的绳子要切掉其下端发光的部分才能一击必杀。本关这个地方需要用拐蓄力来推动大铁锤才能吃到碟片和水晶。



中BOSS：一个大蜂巢，在其张开放出蜜蜂的时候才能对其造成伤害，建议先用拐把蜜蜂打掉，然后再用蓄力斩打BOSS。注意那些传送带可以击打开关来改变方向。

BOSS：右雷审官“神死恸瞑”地狱蝙蝠－希尔特

攻击方式有：

1、三个分身放电* 这招纯属废柴，一跳就过去了。

2、学恶魔城里某人的一招……斗篷一挥，无数小蝙蝠飞出(嘉富康，真有你的），注意听BOSS的台词。然后冲刺到其身后就能躲过去。

3、飞在空中放出超声波，注意这些超声波是会反弹的，别以为第一次躲过去就没事了。

第4关：

本关有很多地方都被树枝遮住，要用火属性的蓄力攻击才能烧掉，多注意探索，本关有一个E罐。需要利用那个地方扔炸弹的敌人的脑袋或者扔出的炸弹才能跳上那个平台。

BOSS：月光审官“杀刃祈祷师” 死神螳螂－迪斯坦茨

攻击方式：

1、向上放出激光，然后掉落下来一块石头，切成三块向你飞去，石头碎片可以切掉，利用攀墙跳就可以躲过。*

2、手臂飞出，飞出时冲刺可以躲过，飞回来时普通跳跃可以躲过。

3、趴在墙上突然一刀砍下来，躲在它下方就能回避。

4、只有距离它很近的时候才出现的一招（它背对着你），突然向你刺过来，躲不掉，所以，要和它保持距离。

5、趴在墙上扔出旋转的手臂，普通跳跃可以躲过去。

6、站在地上扔出手臂(旋转的)，攀墙可以跳过。

跟BOSS交战时不要离他很近，他的招式一般都很快，要是想上墙躲什么的，距离很近很难躲掉。

BOSS：双子婴儿精灵

攻击方式：

1、双子合体，不断放出光弹，用普通跳跃就可以躲过去。

2、双子相互碰撞发出冲击波，使用此招前，双子会发光，注意下就行了，从空隙躲过去。

3、双子彼此换位置，看好了先冲到版边，再冲回来。

没什么要点，随便攻击哪

一个精灵都能造成伤害， 注意本关的流沙地形，途中有一个类似蚯蚓的BOSS，吐出的敌人都可以切掉，后面有几个平台都需要用拐才能上去。

BOSS：法老王5世
攻击方式：
1、玩家站在哪里，就往哪里扔出手杖，很好躲。
2、棺材夹击，跟一代一样，就是速度变快了，很好躲。
3、改变地形效果，注意流沙的地形很麻烦。
4、召唤小兵，用拐的蓄力一下就搞定。
5、扔出旋转的手杖，跳跃就可以躲过去。

BOSS：烈焰金刚猴
攻击方式：
1、呈火球状冲撞，有两种形式，一种是不断反弹，这个要看准反弹的方位，来回不断冲刺。还有一种是撞到障碍物就停，没什么威胁性。
2、用棍子向上攻击，没什么威胁性。
3、跳起用棍子戳你，注意别被障碍物挡到就行。
4、在空中不断旋转，放出一些小火球，由于空隙大，很好躲。
5、放出一堆小猴子，还是用拐，全部搞定。

BOSS：暴力冰牛
攻击方式：
1、跳起并且放出冰弹，冰弹看准了再躲，千万别来回冲刺，不然很可能会被落下来的牛踩到。
2、放出冰气流吹飞玩家，没什么攻击力，有时会放出冰锥，冰锥可以砍掉，也没什么好注意的。

BOSS：CPOY－X
攻击方式：
1、恢复HP……你打的慢了，就会用这招，不过好像也会强制用一次。
2、X－反弹死光炮。
3、滑铲，跳起就能躲开。
4、X－死光炮三连发。
5、喷射火焰，冲刺离开BOSS身边就行。
6、冰刺，会反弹，还是找空隙躲避。
7、跟踪弹，多来回跑几次就能甩掉。
8、向上发射火球，站在火球中的缝隙间就能避开。

BOSS：右炎审官“百念的狐毒” 鬼火的妖狐－丘比特
攻击方式：
1、利用诱导浮游炮进行攻击，用攀墙跳就能躲过。也可以击打浮游炮来改变其方向（不推荐）。
2、在空中放出旋转火球，先在版边回避，再到中央去跳起回避。
3、变成5个大火球，站在中央，先冲到版边，再冲回中央，就能躲过去。
4、向上抛出火球，先站在第一组火球中的缝隙，再跳起攀墙跳过第二组火球。

BOSS：右冰审官“超球冰霸王” 冷冻水壶－古拉奇·列
攻击方式：
1、跳起来撞你，冲刺回避就行。
2、旋转起来放出冰块，别靠近BOSS就行。
3、扔出铁球，先冲刺，然后再跳起回避。
4、挂在上面扔出冰块，站在冰块中的缝隙。

BOSS：左雷审官“能鳗雷神” 高压电鳗－毕布里欧
攻击方式：
1、放出V字型电球，找空隙躲过。
2、全屏放电，跳起躲过，注意最好在凹下去的地方跳起。
3、过一会就会消失，这时可以去打BOSS的头部。

BOSS：冥暗审官“咬哭的守护” 钢铁地狱犬－托莱帝斯塔
1、扔出水管，注意水管掉在地上消失了才没攻击判定。
2、扔出铁箱，再把箱子撞碎，等BOSS冲过来时，跳上铁箱再跳过BOSS就行。
3、扔出铁箱，再用剑突进，同样是跳上箱子回避。
4、放出两肩的机器狗，不太好躲，因为两只狗窜来窜去，躲过一只，另外一只就扑过来了，要眼疾手快，等狗跳起时冲刺过去，狗的跳跃方式是有规律的，多观察几次就可以。
5、放出电球，离远了再跳跃就能躲过去。（有隐藏BOSS哦~v~详情见下文）

BOSS：双子婴儿精灵
跟第一次交手没什么变化，参照上文。

接下来就是最后一关啦，呵呵，按照老传统，要重打八个BOSS一遍（八审官）。
其他就没什么好说的了。

最终BOSS战：

先来是金色オメガ，还是没什么变化的家伙。
攻击方式：多了一招用剑砸你的招式，看准了剑在头上时，冲刺回避，注意剑一共砸三次，第三次会砸出石头，石头是有攻击判定的，但是可以用刀切掉。其他嘛，注意手部光线的

速度变快了，就没什么了。

オメガ第二形态

1、有中间的头部发出的光线，看准时机跳起，一共有三次。

2、由X－死光炮发出的光线，越来越向下，看准时机冲刺，就能躲过。

3、光弹三连发,没什么威胁性。

4、带追踪的大光球，被抓到了要快速按键挣扎。

5、追尾光球，要引诱它的方向才能回避掉。

哈哈！终于做掉了这家伙，通关了。嗯！？怎么还有？我们的ZERO掉到了一个非常熟悉的地方，这里是……ZERO以前被封印的地方！？正在ZERO惊讶的时候，一个熟悉的身影出现了……这个人……居然是……ZERO！！？？

原来这个才是ZERO正真的身体，现在我们的ZERO用的只是个便宜货身体（晕到死）。虽然那家伙拥有的是正真的身体，但是内心却是オメガ，没关系！尽管来吧！拥有真心的ZERO是不会输的！

最终BOSS：真－ZERO

攻击方式：

1、Z－死光枪射击，冲刺跳躲过。

2、100年前的三连斩（语音都一样……）威力极大，中招后HP见低。

3、冲刺后使用炎龙斩，往反方向跑就行。

4、蓄力斩，出招后会有落石，远离BOSS就行。

5、圆空舞，伴有6个剑气，从缝隙躲过去。

6、灭闪光，类似X6里的招式，但是不是全屏（不然……），只有BOSS身体四周，而且此时全身无敌。

7、灭闪光，X4，X5的招式，散开的光弹，离远了跳起就能躲过。

哼哼哼，100年前的招式又怎么能打败我们？最后三天王都登场，让ZERO给予自己身体最后一击吧！但是，危机就未此结束，从后面X的台词看出，幕后黑手，拜尔博士还活着（ZERO4～～），这个世界还需要我们的ZERO来解救。

后话：

由于时间关系，攻略有些仓促，欢迎大家指正，谢谢！

EX技能

第一行是枪技能：

1、普通蓄力放出光线，可以反弹。

2、装备雷芯片，V字型子弹。

3、装备火芯片，蓄力放出炸裂弹。

4、装备冰芯片，蓄力不断放出冰刺。

第二行是光剑技能：

1、装备光剑，冲刺+攻击，向前方的突进（这招强的没话说，一下可冲掉BOSS近1管HP）。

2、装备光剑，在空中时，下+攻击，向下的突刺。

3、装备光剑，上+攻击，升龙。

4、装备光剑，下+攻击，放出剑气。

第三行是拐技能和盾技能：

1、装备拐，连打攻击键，拐连续攻击。

2、装备拐，蓄力后按上和攻击键，放出会分裂的子弹。

3、装备盾，蓄力攻击是可以沿着地形走。

4、装备盾，蓄力按住下再松开，会围着身体转。

隐藏BOSS

隐将出现方法是：倒数第二关，再次打双子的那关，进入电子空间后，去一大段针刺地形的左上（拿到180号磁片的地方）有一个传送点，进去即可，击败后，可以得到最强的鞋子芯片。



盔甲芯片作用

头盔：

1、蓄力加快。

2、自动蓄力。

3、不动时HP自动恢复。

4、普通头盔。

身体：

1、被打到不会后退。

2、下陷地形无视。

3、雷属性。

4、冰属。

5、火属性。

6、普通盔甲。

脚部：

1、冲刺无敌，什么都能躲过去，包括一些道具。

2、二段跳。

3、在水面上可以无限跳跃。

4、拥有全部脚部芯片的作用。

5、攀墙下滑速度变慢。

6、走路不打滑。

7、冲刺速度变快。

8、普通鞋子。

MINI游戏取得方法

ZERO：普通模式通关

雪儿：全磁盘收集

COPY X MK2：HARD模式通关

妖将和斗将：每一关都100分通关（BT啊！！！）

贤将：只用剑打通关

隐将：只用枪打通关

官网上说用刷卡机也能得到，但是要等到5月底才发售。

飞月MM，“高考”这个究级BOSS快要降临了，我会为你而努力的，请支持我！小树；18；男；100010；北京市东城区东四五条铁营北巷7号；兴趣：打机、听音乐　　飞月：当然要支持了，大家也要加油啊！

勇者斗恶龙III

再造传说之补完攻略

GBA	厂商：ENIX	发售日：2000.12.8
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

文/COCO

作为一款经典游戏，本作是值得我们反复研究的。为了帮助那些还在沉迷于本作的玩家，我们一起来看看游戏的相关资料吧！

全盾一览

名称	价钱	防御力	适合装备职业
锅盖	50	2	全部职业
岩盾（皮盾）	90	4	勇战僧贼商玩贤
青铜盾	250	7	勇战僧商贤
鳞盾	600	12	勇战僧贼商玩贤
铁盾	1200	12	勇战商
魔法盾	2000	25	勇战僧魔贼商玩贤
龙盾	3500	32	勇战贼
月神盾	8800	30	勇战僧贼贤
力之盾	15000	50	勇战
大盾（奥特加盾）	25000	60	勇战
风神盾	——	35	勇战武贼商玩贤
悲之盾	——	35	勇战
侠之盾（勇者之盾）	——	65	勇

用小奖章可换得奖品一览

个数	奖品名称	效果
5	荆棘鞭	攻+18 敌一组攻击
10	吊袜带	防+3 性格变化
20	回力镖	攻+24 敌全体攻击
30	豪杰戒指	攻+7
35	智慧眼镜	智+15 性格变化
50	忍者服	防+58 回避率上升
60	正义算盘	攻+110
70	疾风头带	速+30 性格改变
80	龙爪	攻+85
90	复活杖	攻+33 战斗中可令队友复活
95	比基尼	防+88 步行回复HP
100	金券	无限次大富翁券

资料篇部分资料由DQ同人部落 V.BR圣者和红色の绵羊 的友情提供，在此表示衷心的感谢！

全盔甲一览

名称	价钱	防御力	适合装备职业
布衣	10	4	全部职业
旅人服	70	8	勇战僧魔贼商玩贤
习服	80	10	武玩贤
皮甲	150	12	勇战僧贼商贤
龟甲	350	15	勇战贤
连环甲	480	20	勇战僧商贤
铁兜	700	22	商
午服	800	23	武贤
石围裙	800	24	勇战商玩
铁甲	1100	25	勇战商
华服	1300	28	玩
绢衣服	1500	25	全部职业
钢甲	2400	32	战
黑外套	2400	29	武贼
天使袍	3000	35	僧魔贤
魔袈裟	4400	30	僧贤
魔甲	5800	40	勇战僧贤
刃之甲	6500	55	勇战
龙之郁（龙鳞甲）	9800	45	勇战
魔法围裙	9900	45	商
地之甲	——	50	勇战
忍者服	——	58	武贼
（比在尼）魔法比基尼	——	65	全部职业
黑暗衣	——	78	武贼玩
龙之袍	——	80	僧魔贤
比基尼	——	88	全部职业
光午裙	——	90	全部职业
险泳装	——	1	全部职业
晚宴服	——	40	贼玩♀

全头盔一览

名称	价钱	防御力	适合装备职业
皮帽	80	2	勇战僧魔贼商玩贤
罗马利亚金冠	——	6	勇战僧魔贼商玩贤
木帽	140	6	勇战僧贼商玩贤
头巾	160	8	商玩
皮巾	250	10	全部职业
铁盔	1000	16	勇战僧贤
黑巾	1200	18	武贼
铁具	3500	25	勇战
米斯帽	18000	38	勇战僧魔贼商贤
好头巾（巨型头盔）	35000	45	勇战
兔耳帽	——	15	商玩♀
奥特加盔	——	30	勇

博得之门·黑暗联盟

PC上的赫赫有名的博得之门系列最新作，现在这个系列几乎覆盖了所有的家用机种。其中年初的PS2版本在国内反响相当的不错，本次的GBA版本也和王者归来一道被玩家誉为近期掌机最佳美版游戏。虽然本作有敌人的AI太低、流程过短等不足之处，但仍然是值得一玩的。

GBA	厂商：UBI		发售日：2004.2.10
	类型：A·RPG	价格：29.99美元	其他：——

文/不思议的BOSS
南昌 严俊

系统介绍

十字键：移动
A键：攻击（A+L使用回复药）
B键：对话、开门等等（B+L使用魔法药）
L键：防御
R键：切换武器、菜单时为丢弃、技能菜单为增加
STATR键：系统菜单（武器、防具、道具、状态、技能、重要物品、存档）

人物属性依次为:力量、敏捷、智力、智慧、体格、魅力。

战士技能依次为:
1、攻击力提高
2、铁锤等重武器可全屏攻击
3、箭命中率提高
4、箭锁定
5、箭跟踪
6、防御提高
7、载重量提高
8、体力上限提高
9、魔法上限提高
10、魔法回复加快
11、体力回复加快
12、会心一击攻击提高
13、会心一击几率提高
14、双手武器可防御
15、盾防御提高
16、肉搏威力提高

魔法师技能依次为:
1、魔法弹
2、近身火
3、毒箭
4、火球
5、近身冰
6、闪电
7、冰球
8、命中率提高
9、锁定
10、魔法上限提高
11、魔法回复加快
12、体力回复加快

弓手技能依次为:
1、火箭
2、冰箭
3、电箭
4、复数箭
5、炸弹箭
6、命中率提高
7、锁定
8、载箭量提高
9、跟踪
10、防御提高
11、回避提高
12、载重量提高
13、体力上限提高
14、魔法上限提高
15、魔法回复加快
16、体力回复加快
17、攻击速度加快
18、会心一击攻击提高
19、会心一击机率提高

注：战士前2项技能、魔法师前7项技能、弓箭手前5项技能，必须先在技能菜单中选定，然后在战斗中切换到该技能才能使用，需消耗魔法值。

第一章 博得之门

游戏一开始必须在战士、魔法师、弓手三种职业中选其一，在原有能力值的基础上还有12点可随意分配。进入酒馆后来到吧台前和女老板对话，接受去地下室除怪的委托。来到壁炉前找酒



保拿钥匙和武器，打开菜单把短剑装备上从左下的门出去。走廊里有两本书，这里可以了解到很多系统知识。继续前进从楼梯处下到地下室，本作的第一批敌人是大老鼠，练练刀子吧，房间里所有的瓶瓶罐罐都不要放过。一路前进来到一个大洞前，附近的宝箱里有防具，记得及时穿戴上，因为之后的敌人会加强。小鬼和蜘蛛的攻击力对于现在的主角来说还是不可小视的，特别是在房间里同时出现N只蜘蛛时最好退到门边打，避免被围攻。另外在小鬼身上可打出盾牌，必须入手。在地下室迷宫的最深处有扇门暂时开不了，附近可以得到1-4的铁锤和长剑。原路返回

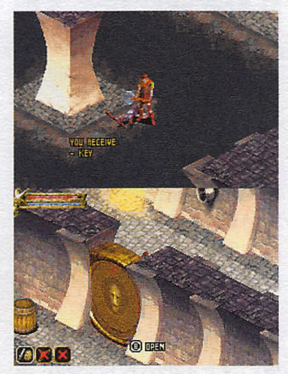


酒馆向女老板领赏，从右上的门出去就是广场了。

往右边走发现有个人站在墙边很苦恼的样子，上前一打听原来是他的包袱被盗了，接受委托去把包袱夺回。下面的



房子就是商店了，门口会有标志性的小旗帜，进去看看吧。9-19的长剑，豪华的骑士套装，你会发现自己身上的东西都是垃圾，没钱啊，忍着点吧（笑）。整顿好装备后就从委



托人右边的小路过去，那里有个持双刀的盗贼。此鸟不比大老鼠强多少，轻松把他干掉拿回包袱交还给委托人，除了得到赏金外更重要的是获得酒保被人绑架的情报，以及入手下水道的钥匙。另外，上面有个老人站在门边，上前对话可接受委托去清除他家里的蜘蛛，事成之后有50金的报酬。注意里屋敌人数量众多，必须利用地形。返回酒馆再次去地下室，进入之前那个不能开的门来到

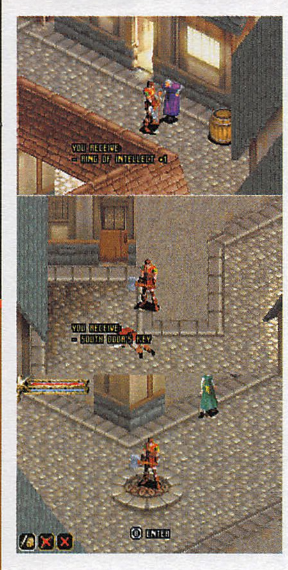


下水道。这里的敌人多为投枪小鬼，你跑他就追，你追他就跑，比较烦人。必要时使用盾牌，不过可以引诱他们自己人射自己人。另外史莱姆也是这里很强的敌人，同上方法打也很有效。进入下水道后走左边路线，通过蒸气机关后有两条路，走右边路线。在行刑室里干掉小鬼拿到钥匙，然后继续前进会发现两扇圆门，进入第二扇（到了门前会有提示），深处干掉巨鼠拿到钥匙，房间里的箱内有防2头盔。接着用钥匙打开第一扇圆门和头目交战，打他根本不用加血，只要把他引到门口，他是不会出门的，



而且站在门口不会攻击。打他两下，等他要回头时冲进去再把他引过来，再打。战后可得到戒指和钥匙，宝箱里有5-7的刀和防10盔甲。用钥匙打开牢房救出酒保，然后从上面的门出去就是城里杀死盗贼的地方了。

雪人：虽然这个俺只看了28集而已，但是，《钢之炼金术士》好像和炼钢铁没什么关系吧？拜托，不要误导群众啊！

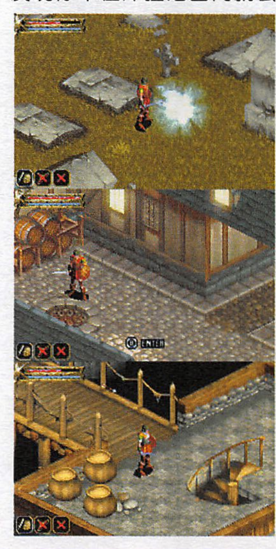


来到酒馆，在吧台前和酒保对话得到钥匙，进入地下室在途中7字型转弯处的墙上有条裂缝，走近提示进入。来到南城向两个人打听情报，然后南下途中接受紫人衣的委托去南部人家除鼠，回头来可以获得赏金。接着去西北部找个老太婆，接受委托后向左走干掉一个盗贼取回物品还给老太婆，赏金居然是1？当然不是，再次对话即可获得戒指。接着去城区的西南部杀一个盗贼拿到钥匙，进入老太婆下面的下水道入口。先走右边路线拿点宝箱，然后走左边路线，小心途中成群的史莱姆。一直走会发现绿色的圆门无法开启，暂时不用管继续前进，在路的尽头干掉小鬼拿到钥匙回头来开。进门后还有一扇开不了的圆门，钥匙就在这条路的尽头。成功进入第二扇绿门后还有第三扇绿门，同样需要去路的尽头杀死敌人取得钥匙，但敌人是两个头目哦，必须利用引诱大法，否则压力比较大。进入第三扇绿门后的区域全是头目级，全灭敌人获得钥匙及防6靴子。进入第四道绿门后发现地上躺着一个身负重伤的人，他委托主角把项链交给他的妻子。当来到地面与牧师对话后发现城内到处都是丧尸和骷髅兵，一路北上打开北城门来到广场区域，先去商店换身装备（就是别买盾），然后去酒馆找到正在喝酒的女



人，把项链给她就可换到一个防5的盾。现在的任务是杀掉城里所有的敌人，另外在城南的墓地里有一魔法球，打碎它，此后和牧师对话可得到奖赏。

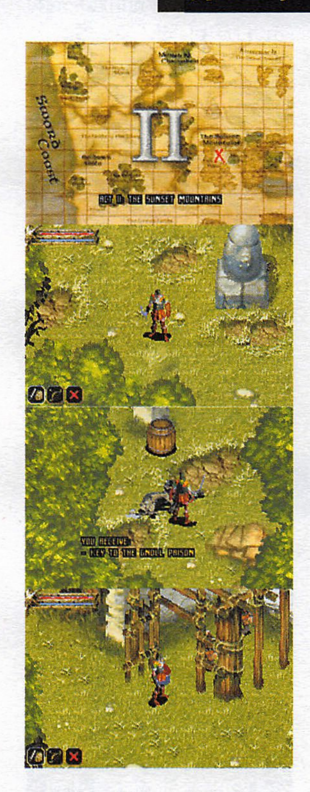
返回酒馆找酒保拿一封介绍信，然后把它交给城南老太婆身后屋子里的人换得钥匙，接着进入城市最西端的下水道。盗贼工会一层基本上是单一路线，没什么需要钥匙的地方，只是要注意众多的敌人，尽可能的节省药品。二层过桥后进门杀死小鬼拿到钥匙开门，之后右边有个开不了的门，走左边穿过一片射箭机关后从小鬼身上打到钥匙即可。继续前进，途中注意青色蜘蛛。走到尽头有个存档的石碑和一堆药品，音乐也开始变的阴沉。没错，接下来就是BOSS战。不过令人意想不到的是这个所谓的盗贼头目居然傻到了家，只要一直防御等他出招然后砍他即可。战后取得钥匙开门，接着才是真正的BOSS，一只眼魔。房间周围有大量罐子，先不要和眼魔对话，它会看着你把药品全部收入囊中而没有半句怨言，很搞笑吧。但一旦战斗开始你就得小心了，眼魔的实力绝对在你意料之外的强。一次冲撞就足以消耗我方一半体力，而且辅以火弹冰弹更是令人非常头痛。具体战法：先把周围的药品拿光然后和眼魔对话开战，站在眼魔下方第一时间冲上去，引诱其冲撞，看准立即往回跑躲避之，眼魔冲撞后必然往后退两步收招，此时跟上去砍他两刀。接着眼魔又要出招了，别怕，不要急着跑，就站在原地等他撞，看准时机迅速后退，再跟上砍两刀。说起来简单，但攻防转换节奏必须拿捏的很准，如果跑早了眼魔发现你不在冲撞范围内就会



发动魔法攻击，那就麻烦了，因为眼魔一个冰弹加冲撞足以要你的命。而且整场战斗一定要让眼魔在上方，你在下方，这样的视角便于掌握敌我之间的位置。杀死眼魔后用钥匙开门，进入下一个章节。

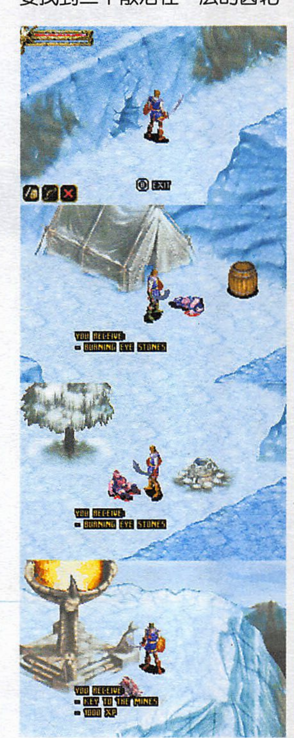


第二章 日落之山



通过传送来到矮人部落，和村口的矮人对话接受委托去兽人部落救出他的同伴。先去不远处的商店整顿一下装备，接着从东北部的村口出去。来到森林后一路南下，走到一个分叉路口。看似只有左右两条路，实际上正确的是右上那条隐藏在树林中的路。另外就是要注意红色以外的兽人，颜色不同实力不同哦。音乐变的阴沉就表示已经接近兽人部落了，对方巢穴自然是敌人众多，最好不要到处乱跑引怪。兽人可不吃引诱那一套，一旦发现敌人就会追到底。关押矮人的牢房正上方有一片区域，必须从左边绕过去杀死黑兽人获得钥匙，回头把矮人救出来，随后原路返回去矮人部落向委托人交差。在感谢之余他又委托主角去燃烧之眼帮助他们的首领，从部落左上的出口来到雪山，这就是通向燃烧之眼的必经之地。此前大可不必在装备上多花钱，因为这里可以收到一整套比较好的防具。途中必须注意强兽人，他们不但近身攻击威力大而且还会飞行道具，应避免与众多敌人同时作战。对于中级头目巨人老兄自然是要用定位大法打，只要跑到他的行动范围边缘来回折腾即可。另外在路上有三个冰洞，其中一个宝箱里有枚不错的戒指，仔细找找，别放过哦。进入雪山不久就能碰到一个坐在雪地里的矮人，对话得到魔石。在通向2层的出口左边走到尽头有个倒在帐篷前的矮人，对话得到第二颗魔石。来到2层，这里也有一个帐篷前的矮人，一定要找到并入手魔石，三颗魔石全部拿到手后就北上山顶找矮人首领点燃灯台，以此得到钥匙。

返回矮人部落，去商店带足回复道具，装备方面的投资最好以防御为主。去部落上面的矿区洞口和矮人对话，得知要找到三个散落在一层的齿轮

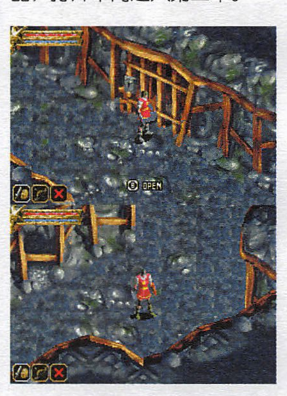


才能启动升降机去二层。进洞后走到第一个十字路口，左边路线杀死敌人得到齿轮。接着回到主路线，直走到底有个房间，杀死敌人拿到齿轮。退出房间走左边可看到升降机，暂时不用理会，一直走到尽头杀死敌人拿到最后一个齿轮回头来就可以使用升降机了。一层有类似于雪山上隐藏的裂缝房间，只不过更加隐蔽，肉眼很难辨认，只有走到面前才会提示可以进入。另外，矿区的敌人明显强了很多，其中魔剑士必须先防住她的攻击再还击，硬拼是绝对不行的。再有就是弓箭手，跑得很快，追杀他们是件很郁闷的事情。最好的办法就是提前堵在他们的奔跑路





线上，如此敌人只会推着你空跑，很SB吧，砍就是了。面对众多敌人时不要慌张，躲在一个剑士后面防御。利用借刀杀人大法，不用你动手敌人就死光了。上到二层后去东南部，音乐变阴沉就对了。这里有两个中头目，依然使用定位大法解决他们。就在这个区域，火堆边有个隐藏的房间，里面有枚不错的戒指。战后得到钥匙，拿开东北部的门，宝箱里有防9头盔和防10靴子。另外，通向总BOSS房间的路就在中头目区域下面。比较隐蔽，视觉上要穿墙过去，同样音乐会变阴沉，而且有提示记录的石碑。和打眼魔一样，拿光房间里所有的道具先。其实此人比眼魔差多了，只要回复道具足够，近身肉博是最佳战术。因为他物理攻击伤害度是很底的，而且所有出招均可防御。战后拿到钥匙和战利品，打开牢门进入第三章。



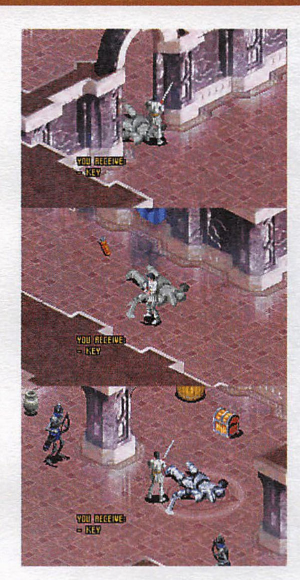
第三章 湿沼之地



在蜥蜴人的部落登陆，建议先到商店购入整套顶级盔甲。和商店下面的蜥蜴人对话拿到钥匙从部落南门出去来到沼泽地，和第一个黑衣人对话接受委托，再去西部找个女人接受委托。在西北部杀死一群敌人拿到钥匙，去东北部打开牢门救出村民，附近有把强力武器。完事后去找女人和黑衣人拿赏金即可，接着返回部落补充一下再来到沼泽地带北部遗迹。一层有两道门，第一道门的钥匙就在路尽头的敌人身上。第二道门的钥匙在附近的敌人身上，这里又有中头目，不过这次它的活动范围是很广的，想用引诱大法不可能，好在旁边有两只喷火蜥蜴，只要躲到头目身后一直防御即可借刀杀人。拿到钥匙后进门再杀个中头目后就可以上到二层了。第一道门的钥匙在西北部敌人身上，然后去东北部的房间里拿钥匙，旁边就有



希望PG能组织一次口袋妖怪PK比赛，50级禁止使用神兽的那种！
宋凯；22；男；100023；北京市朝阳区十八里店绿洲家园2号楼2单元101；兴趣：足球、音乐、动漫、游戏；



一道门，但钥匙却不是开这道门的。去西南部开一道门，在里面的敌人身上打到钥匙。回头去开那道门，接下来就是关底房间了，BOSS是一只巨蜥。纯物理攻击，完全可防御，只要站在他面前，他一刀，你一刀，即可搞定。

从遗迹出来后返回部落找蜥蜴人，他会给一把钥匙和最后的任务委托给主角。因为接下来是最终决战了，所以建议去商店带上充足的回复道具。村南有两个出口，此次开通的就是去沼泽右边那个。去毒之塔的路程比较远，途中的敌人不算太强，充其量也就是加强丧尸和巨鼠，不过路上的宝箱里可都是极好的装备啊，千万别错过了，商店里有钱都买不到的哦。进入房间后和蜥蜴人对话得到防毒器，然后就跳入毒池中吧（汗）。

进入毒之塔后先搜寻一下房间里的宝箱，都是上好的装备。一层没什么难题，开门的钥匙一般都在附近的敌人身上。值得一提的是敌方巨人，只要引到门旁边，几乎就等于定了位了，傻就一个字。进入二层后一直走，尽头有两条路，先走右边的。这是一个中转大厅，有四道门，走南门杀掉一个金色巨人，在尽头杀死巨人拿到钥匙。返回最初，走左边路线经过一片喷火机关后开门上三层。这里有很多带文字的墙壁是可以穿过去的，里面通常都有宝箱，第一道门的钥匙就在途中一扇墙里的蜘蛛身上。第二道门的钥匙在路上的巨人身上。

接下来要打一个红色巨人，注意他的攻击力很强，利用好旁边那个弓箭手可以轻松取胜拿到120的究级武器。接下来路的尽头就是第三道门，返回附近那个地上有花纹的大厅，注意观察东南部的墙是可以穿过去的，杀死敌人拿到钥匙，这个区域穿墙可拿到好东西。开第三道门后进第一扇墙和灵魂对话，此时千万别急着去打最终BOSS，返回花纹大厅，西南方向路的尽头有个隐藏房间，现在可以进入了，里面有一套防20的黄金战甲。

一切就绪，最后存个档就去砍BOSS吧。此人魔法攻击时全身无敌，物理攻击不可防御。不过在我方空前强大的实力面前，最终战已经无难度可言，直接用药瓶扛就完了。穿版后再次游戏会追加第四种职业，黑暗精灵。不用说，强就一个字。



阿俊语

关于魅力：这项能力的作用只有在商店购物时才能体现，魅力越高买东西就越便宜，这要是人长的漂亮还价都容易点（汗）。

借刀杀人：在敌人众多并其中有远程攻击手时，只要躲在一个非弓手的身后防御，就会看到无数敌人的飞行道具全部打到肉盾身上，"盾"死了再找下一个。如此可刃不沾血轻松灭敌，而且经验值照得哦。

定位大法：本作的敌人基本上都有各自的活动范围，如果你跑出了他的范围就不会再被追，而且有的大型敌人是不会出门的。利用这一特点，只要把敌人引到其活动范围边缘，敌进我退，敌退我进。如此，如此，动刀子您会吧（笑）。



GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2004.3.26
	类型：FTG	价格：4800日元	其他：对战通讯线

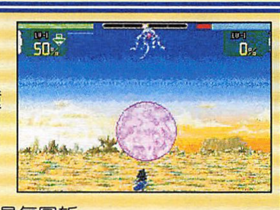
人物必杀技特殊能力列表

基纽



必杀技：
上：LV1 超级气弹 LV2 吉斯攻击 LV3 吉斯攻击
横：LV1 冲击炮 LV2 利库姆攻击 LV3 利库姆攻击
下：LV1 交换身体★ LV2 交换身体★ LV3 交换身体★
特殊能力：无

弗利萨



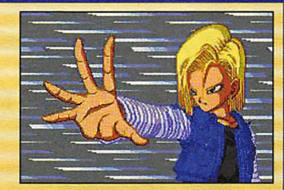
必杀技：
上：LV1 星球破坏弹★ 身体冲撞 LV2星球破坏弹★ 身体冲撞 LV3 星球破坏弹★ 身体冲撞
横：LV1 地切斩 LV2 地切斩 LV3 地切斩
下：LV1 操纵岩石 LV2 操纵岩石 LV3 操纵岩石
特殊能力：任何LV都可以使用界王拳，弗利萨下方的蓄力强气弹是气圆斩。

人造人20号



必杀技：
上：LV1 射线攻击 LV2 射线攻击 LV3 射线攻击
横：LV1 冲击波★ LV2 冲击波★ LV3 冲击波★
下：LV1 能量爆破 LV2 能量爆破 LV3 能量爆破
特殊能力：无
人造人20号是个比较特殊的角色，他的LV1形态是无法蓄气的，而LV2和LV3蓄气又非常的慢。但是他是可以吸收对方气弹而且投技也可以吸收对方的气力，是个比较阴险的家伙。

人造人18号



必杀技：
上：LV1 冲击弹 LV2 冲击弹 LV3 16号手臂攻击★
横：LV1 冲击弹★ LV2 冲击弹★ LV3 冲击弹★
下：LV1 冲击弹 LV2 17号能量罩 LV3 17号能量罩
特殊能力：无
因为18号有永恒的能量，所以她不能蓄气，但是所有非必杀的气弹攻击都是不消耗气力的。几个必杀技都是召唤出从前的人造人，比较有意思。而且18号的造型还是那样靓丽。*^_^*

沙鲁



必杀技：
上：LV1 能量罩 LV2 能量罩 LV3 能量罩
横：LV1 神龟冲击波★ LV2 神龟冲击波★ LV3 神龟冲击波★
下：LV1神龟冲击波 LV2神龟冲击波 LV3神龟冲击波
特殊能力：瞬间移动

沙鲁



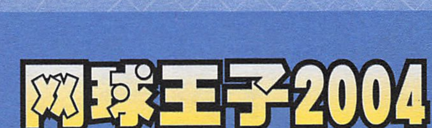
必杀技：
上：LV1 能量罩 LV2 能量罩 LV3 能量罩
横：LV1 神龟冲击波★ LV2 神龟冲击波★ LV3 神龟冲击波★
下：LV1神龟冲击波 LV2神龟冲击波 LV3神龟冲击波
特殊能力：瞬间移动



商店隐藏要素开启列表

悟空LV3——300
悟饭LV2——300
悟饭LV3——500
短笛LV2——300
短笛LV3——500
小林LV1——100
小林LV2——300
小林LV3——500
小林IF——300
贝吉塔LV3——500
特兰克斯LV2——300
特兰克斯LV3——500
基纽LV1——100
基纽LV2——300
基纽LV3——500
基纽IF——400
弗利萨LV2——500
弗利萨LV3——500
人造人20号LV1——100
人造人20号LV2——300
人造人20号LV3——500
人造人20号IF——400
人造人18号LV1——100
人造人18号LV2——300
人造人18号LV3——500
人造人18号IF——400
沙鲁LV1——100
沙鲁LV2——300
沙鲁LV3——500
沙鲁IF——400
魔人布欧LV1——300
魔人布欧LV2——500
魔人布欧LV3——700
魔人布欧IF——700
悟天克斯LV1——300
悟天克斯LV2——500
悟天克斯LV3——700
悟天克斯IF——700
人造人篇——100
魔人复活篇——100
HARD难度——500
HELL难度——700
鉴赏模式——4000

雪人：难道大家是为了看边角栏才买《PG》的吗？那样的话不如出一本《掌机边角栏》算了。这样就会减少类似赵读者的这种威胁啊！
风林：这个，这个，让我再想想吧！





网球王子2004 金银版人物技巧

文 / ChinaGBA攻略组：キルア

GBA		
厂商：KONAMI	发售日：2004.3.18	
类型：SPG	价格：4800日元	其他：对应通讯线

■ 不二周助

能力值	
回球速度	3
回球重量	3
握力	2
移动速度	3
敏捷性	4
回球旋转	5
挑发力	4
赞赏力	4
集中力	2
恢复力	5
觉醒时间	3
动态视力	4

被称为天才的选手。绝技回球3重奏没有打不回去的球。不过由于身体过于单薄，导致力量不是很好，回球的速度和重量都一般，握力也有缺陷。不过他的控球能力和回球旋转不错。C能量槽集气速度也可以，必杀技也比较实用。

必杀技

【弹地高旋发球】

条件：自己发球的时候。

操作：L+R+A、L+R+B（正常发球，用于骗人）

消耗：C气槽消耗3

特点：球落地时高速旋转，弹起后会消失，角度很刁钻。

评价：一般实用的发球，想得分的话必须要掌握好方向，让球向反方向飞。

【燕返】

条件：对方的下旋球、高调球。自己为正手回球时。

操作：L+R+A

消耗：C气槽消耗2

特点：回球时产生强烈的旋转，球落地之后不会弹起。

评价：回球3重奏之一，很实用的必杀技。发动要求不多，气力消耗少，球一落地就会得分。想要对付这种球只有上网截击。

【巨熊陨落】

条件：对手的扣杀

操作：L+R+A、L+R+B

消耗：C气槽消耗4

特点：发动后会将对手的扣球回击，球的落点在底线附近。

评价：回球3重奏之一，专门对付扣球的必杀。很实用，但是气力消耗过多，不过不要紧，毕竟对手扣杀的机会也不是很多。

【白鲸】

条件：自己在发网线后。除对手的下旋球、扣杀之外，反手击球时。

操作：L+R+A、L+R+B（普通回球，用于骗人）

消耗：C气槽消耗2

特点：球过网后急速上升，在边线处垂直落下。落地后会回到不二的手中。

评价：回球3重奏之一，很华丽的必杀技。消耗气力不多，但实用度一般，对移动速度快的对手容易被扣杀。

【孵燕】

条件：除对手的下旋球、切球、高吊球、扣杀以外，正手击球时。

操作：L+R+A

消耗：C气槽消耗2

特点：效果【燕返】相同，如果落地后不用必杀技回击，球一定不会过网。

评价：比较实用的必杀技。消耗不多，限制少，容易得分。

■ 乾贞治

能力值	
回球速度	4
回球重量	4
握力	3
移动速度	4
敏捷性	4
回球旋转	3
挑发力	3
赞赏力	3
集中力	3
恢复力	2
觉醒时间	3
动态视力	4

曾经是大名鼎鼎青学No.3，不过在越前リョーマ转入青学之后似乎变成No.4了。平时有些怪癖（蔬菜汁、青醋），他的网球被称为"数据网球"。在比赛时不会一上来就使出全身的力气，都是通过冷静的分析之后，结合对手的数据来击溃对手。各项能力都很好，没有什么缺陷，也没有什么特别的能力，综合素质不错。

必杀技

【S.S.S】

条件：自己发球的时候

操作：L+R+A、L+R+B

消耗：C气槽消耗2
特点：在弹之前看不到球，速度为通常1.5倍的高速发球。「Stelth Sonic Serve」。
评价：名字为「Stelth Sonic Serve」的缩写，和手冢的【高速发球】比较相似。实用的必杀技，握力不足的对手会飞拍子。对付这种球也只能靠自己的反应。

【D.A.E】

条件：在网线前
操作：L+R+A、L+R+B
消耗：C气槽消耗3
特点：自动追球进行回击。
评价：名字为「Data Analysis and Estimation」的缩写。会自动追求，很实用的必杀技，向对手的反方向回球得分的几率比较大。

【D.R.S】

条件：在网线后，对手放高吊球
操作：L+R+A、L+R+B
消耗：C气槽消耗4
特点：会自动追球的扣杀。按住不放为蓄力，松手后才会扣杀。
评价：名字为「Delayed Release Smash」的缩写。会自动追球，很实用的必杀技，但能量消耗较多。握力不足的一定会飞拍子。

■ 切原赤也

能力值	
回球速度	1
回球重量	2
握力	4
移动速度	4
敏捷性	4
回球旋转	4
挑发力	4
赞赏力	4
集中力	4
恢复力	4
觉醒时间	3
动态视力	5

人格有点问题，喜欢虐待对手，不是把对手的膝盖弄伤就是脚踝弄伤。不动峰的部长橘桔平就惨遭其毒手，在与不二的比赛后有点良心发现了。能力上就回球速度过低，其他的都很强，总的来说没什么缺点。必杀技能量消耗较大，不过必杀技都很有威力。

必杀技

【不规则发球】

条件：自己发球的时候
操作：L+R+A
消耗：C气槽消耗4
特点：威力为通常发球的3倍，弹起后会向对手面部飞去。在发球时可通过方向键来改变对手的回球方向。
评价：是越前リョーマ的【外旋发球】的威力升级版。能量槽消耗过大。

【激光回球】

条件：在后场内，除高吊球以外。
操作：L+R+A
消耗：C气槽消耗4
特点：高速回球，会飞拍子。
评价：一样是能量槽消耗很大的必杀技，不过威力不小。

【危险扣杀】

要求：在后场内，对手放高吊球。
操作：L+R+A
消耗：C气槽消耗4
特点：会自动追球，对着对手的身体扣杀。在扣球过程中可通过方向键来改变对手的回球方向。
评价：原作中很变态的必杀技，专门打伤对手用的。游戏中会自动追球，比较实用。

【危险状态】

条件：在本回合没开始或结束的时候，对手为左撇子（单打）时。
操作：L+R+SELECT
特点：只在单打时可以，本回合内有效。回球旋转能力下降2，回球重量、回球速度分别上升1。

■ 真田弦一郎

能力值	
回球速度	3
回球重量	5
握力	5
移动速度	4
敏捷性	4
回球旋转	3
挑发力	3
赞赏力	3
集中力	5
恢复力	3
觉醒时间	5
动态视力	5

王者立海大的副部长，在部长幸村住院时担任代理部长，带领队伍参加关东大赛决胜赛，在最后的单打No.1中与越前リョーマ相遇。比较有威慑力的人，是王者立海大的的象征。能力上没有什么缺陷，握力和觉醒时间比较优秀。综合实力很强的选手。

必杀技

【前面的前面】

条件：自己发球的时候
操作：L+R+A
消耗：C气槽消耗3
特点：在按下A键的时候，可以横向移动。对手接球后，A能量槽变空，觉醒状态强制恢复，同时回球变为高吊球。
评价：比较实用的必杀技，如果对手不接则会得分，接的话不仅会失去A槽能量，接下来一个扣杀得分的几率也很高。

【后面的前面】

条件：对手发球时
操作：L+R+A
消耗：C气槽消耗4
特点：回球的瞬间，对手如果按下方向键移动的话，球则会向反方向飞去。如果2秒内对手按下方向键移动，在那瞬间球会向反方向的底线飞去。如果超过两秒钟对手没有按方向键移动，球会以正常速度的1.5倍向对手反方向的底线飞去。前卫即时想要回击，挥拍也会落空。
评价：很恐怖的必杀技，基本没有对付的办法，只有靠移动速度。唯一缺点是能量槽消耗过多。

【丹波】

条件：在前场内，除高吊球以外。
操作：L+R+A
消耗：C气槽消耗2
特点：如果对手不用必杀技回击，回球一定是高吊球。
评价：很实用的必杀技，能量消耗小。一般出手就会得分。

【切先返】

条件：在后场内，除高吊球以外，反手击球时。
操作：L+R+A
消耗：C气槽消耗4
特点：第一击的时候如果对手回球了，第二击则会是一个强力的扣杀。
评价：很华丽的两连击必杀，能量槽消耗大，实用度不高。

雪人：送磁带恐怕是不太可能了，不过如果以后有机会的话，会考虑将其收录到光盘中的。另外，这位读者大人连个名字都不留，是不是不太好啊！^_^

GBA	厂商：SEGA	发售日：2004	
	类型：RPG	价格：29.99美元	其他：——



文：4757.com—GBA BASE/MMCO

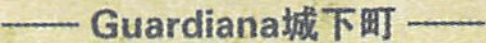
光明力量是SEGA公司早年的一款经典S·RPG游戏。MD上的1代众神遗产，2代远古的封印，SS上的光明力量3部曲，王都的巨神，被阻击的神子，冰壁的邪神宫和GG及MEGA CD上的两部外传作品在发售后都引起了广泛的关注与好评。既然是经典名作那就逃不过被移植的宿命，此次GBA上的暗黑邪龙复活就是众神遗产的复刻版本，当然和许多冷饭游戏一样，其中也加入原作中所没有的新要素。同时即将在8月4日发售的日文版暗黑邪龙复活是SEGA光明系列重新复出的标志，而后PS2也会陆续发售光明之泪和新光明力量，看来"光明"将会重新降临目前怪异的游戏界，希望她能把笼罩业界的阴霾驱散。就让我们从今天开始重新体会shining force那温存的美吧！借用SEGA广告语："翘首以待抑制不住的兴奋，光明力量系列始动！"では，始めましょう！

序幕

千年之前，暗黑邪龙妄图灭世；光明军团，怀揣希望殊死战斗；邪不胜正，世界最终恢复和平；黑暗统领，约定千年之后复活；时光飞逝，世人早已忘记过去；魔族突现，传说重新被人提起；命运齿轮从此刻开始转动，光明战士从今天开始启程！

注：攻略中的角色名统统使用默认名。请大家严密注意攻略中的队员加入及卡片收集！

第一章 硝烟四起


—— Guardiana城下町 ——

主角Max正在与自己的师傅Varios学习剑术。进屋遇到僧侣Lowe，少许谈话后回到Varios处发生剧情，从他口中得知主角是被Lowe和Varios在某处所救，目前失去所有记忆，身上充满谜团。回去和Varios谈话，突然一城堡士兵打断了他们，悄悄说了几句后，Varios立即与士兵回城堡了。回屋，Lowe刚才见到Varios神情慌张觉得一定有大事发生，于是便建议Max一同去城堡探个究竟。

现在开始自由活动时间，首先神父会教大家如何记录，这个光明饭斯都知道吧！对于首次接触的玩家，在这里解释一下：


RECORD：记录游戏进度，如果记录完后选yes继续游戏，选no结束游戏。


CURE：治疗异常状态，比如中毒，诅咒等。


PROMOTE:20级后可转成高级职业，装备更多的武器，升级后的成长度也较高。


REVIVE：复活一名在战斗中阵亡的队员。费用与等级高低成正比。

在整个城下町与所有人交谈，特别是右上角酒馆里的一个老战士。随后就可以去上方的城堡了。

—— Guardiana城堡 ——



稍微打探一下，得知国王有烦心事。来到接见厅，等国王与大臣议完事后就与国王交谈，获悉在远古之门中有物集团军出现，并逐步向这里靠近，恐怕来者不善。完后与其他三位大臣对话了解些情报，再与国王交谈，他会拜托主角组建一支部队去远古之门w彻查此事，选yes接受任务。出城门往左走来到部队基地HQ，魔法师Tao，弓箭手Hans，骑士Kan，战士Luke，先前的僧侣Lowe加入队伍，大臣Nova则亲自担任部队军师。剧情完后与所有队员对话三次,就可从Hans，Kan，Luke，Lowe处得到他们的卡片，至于卡片的用处随着游戏进行大家就会知道了。往后每战结束都要去HQ与队员谈话。

与军师Nova对话会出现几个选项，在这里说明一下：


STATS：查看队员状态。


FORMATION：战斗中只能有12个队员出场，通过此选项编制参与战斗的队员。参战队员名字前有“○”符号。


BANK：存取金钱。


ADVICE：军师的战前建议。



现在去和国王对话，此后大家先去城下町的道具屋买点回复用的Herb(药草），建议魔法师，僧侣，弓箭手身上至少有一个。整备齐全后记录，出城选yes。

在马车赶往远古之门的途中，Max突然被一神秘人物所召唤来到异界。原来他叫Mawlock，他提醒Max要尽力收集齐散落在世界各地的卡片，几句话后Max回到现实世界。马车缓缓驶进远古之门，随即首次战斗也打响了！

注：战斗中，Max死亡就算失败。失败后金钱减半,所以有钱就存起来吧！

战前的几个选项——START BATTLE：开始战斗；FORMATION：编队，同军师选项；MAP：开启小地图；CLEAR CONDITIONS：胜利条件与奖励条件；RETREAT：暂时退出战斗。

BATTLE1-1

胜利条件： 击破Rune knight

奖励条件： 8回合过关，250金钱

说明： 大家战前先选择撤退，可在右上方的小屋旁收到新队员，苦行僧Gong。还能在小屋的右下角碰到光明系列的招牌角色“养乐多”，并且能在此记录。首战普遍容易，别把防御力低的队员暴露在队伍前，小心Rune knight的反击，用魔法攻击Dard Drawf比较有效。切记让Max最后干掉Rune knight，才可得到卡片。

战斗结束后，远古之门开始坍塌，Max只得逃离此地，途中遇到了已经埋伏好的敌人。

BATTLE1-2

胜利条件： 敌全灭

奖励条件： 12回合内过关，Drawf Buster

说明： 大家一开始往上杀，随后直取左边Guardiana城，速战速决，正常情况下过关正好用12个回合。

胜利后在进城之前，先去刚才的小屋，和里面的女子对话可得到Gong的卡片。



进城后眼前是一片狼藉！在右边酒馆内能收得先前的老战士Gort。来到接见厅，见Varios与银铠妖将Kane对峙。霸道的kane以国王的性命要挟Varios交出“light sabre(光之剑)”。为了护主Varios被Kane用Dark sabre(暗之剑)的诅咒活活烧死了。Varios之女Mae此刻赶了过来，可她并不是Kane的对手，千钧一发之际Max上前奋力一挡,Kane被弹出几步外,Max的力量令Kane生畏,放下狠话后Kane遁去。奄奄一息的国王临终前把希望寄托给了Max,请他一定要找到“the legacy of the gods（众神的遗产）”拯救即将被黑暗吞噬的王国，还拜托Max好好地照顾他在外旅行的独生女，公主Anri，然后国王安详地闭上了他的眼睛。女骑士Mae加入队伍。

现在开始擦干眼泪，用勇往直前的心来告慰逝去的英灵吧！左上角的宝物库内有几个宝箱可以开启，其中有个戒指能防止睡眠。回到城下町与左下角屋子地下室里的女子对话，可得到Gort



的卡片。有条件补充一下武器，记录后，出城准备向Alterone出发打探众神遗产的情报，不料遇敌。

BATTLE1-3

胜利条件：敌全灭

奖励条件：10回合过关，400金钱

说明：弓箭手与魔法师对付Giant Bat，小心它们的睡眠攻击。如果大家觉得此战有点吃力，可以把敌人剩下一个，然后用Max的Egress魔法回到教堂，之后出去又会重新开始战斗，如此就能练级了。这是光明力量系列的传世经典练级方法。

战斗结束后就可进入Alterone城。

—— Alterone城下町 ——

进入后就能看到一位妖言惑众的占卜师Mishaela。好好搜索一下各个房屋，里面有不少宝箱。在教堂下方有辆小推车，往左边推会撞到那里的女子，再与其对话，她会把Max推下河，如此就能拿到中间的宝箱了。在武器屋遇到Max的昔日朋友，选yes和他套近乎，他会帮助Max说通守卫，现在就能去城堡了。

—— Alterone城 ——

进入城堡，洗劫宝箱！城内怪异，问国王，他说了一些莫名其妙的话后让Max随他走，下楼后果然被国王出卖！因Max身上藏有众神遗产及暗黑邪龙的秘密，Kane只得留他一命，打入天牢。牢狱中有神父，别忘记录。调查铁门，僧侣Khris拔刀相助，Max重获自由，同时Khris成为同伴。顺密道回HQ，整备完毕后出战。

BATTLE1-4

胜利条件：敌全灭

奖励条件：12个回合过关，Jagged flash

说明：相信魔法师Tao的二级火魔法大家该有了吧，此魔法乃范围攻击，活用之能轻易过关。建议大家兵分两路，一路左上，一路右上。注意Dark mage，预先考虑干掉它，得到Evil ring。

战斗结束与城堡门口的男子对话可得到Khris的卡片。往左走会碰到养乐多在跳绳。随后进城堡和国王交谈，国王对刚才之事深表歉意，作为补偿他破例让Max通过地下密道前往先知之地Rindo，这样就能避免Rune军的追击了。调查中央左边墙壁的雕像，密道出现，第一章结束。

第二章 圣泉精灵



画面转到Rune国王Ramladu正与Darksol密谋如何破坏其他远古大门的计划，说到一半公主Narsha冲了进来责备最近的侵略行径。这一切都是从Darksol这个魔法师来以后才发生的，而Ramladu国王看上去似乎神志不清，难道是被魔法控制了？果然，事后Darkdol便派了两名手下除去Narsha这个眼中钉，还好Mawlock及时出现救了公主。Mawlock建议公主她加入Max他们的部队，用自己继承的力量来拯救世界，说完逃亡战开始了。

BATTLE2-1

胜利条件：击破Dark mage

奖励条件：无

说明：此战敌人都很弱，昆虫忍者Zuika加入后更是势如破竹。

获胜后又有Ramladu国王的剧情，他对Darkdol唯命是从，竟然决定忘记自己的女儿Narsha，看来的确是被洗脑了，而后第二章正式开始。

—— Rindo ——

先去HQ与Mae对话数次，就能得到她的卡片。搜索镇上的宝箱，与居民交谈。在右上一间房里可以碰到Gunts，现在他还不会加入。记录后出镇遇敌。

BATTLE2-2

胜利条件：敌全灭

奖励条件：18回合内过关，Doll hater

说明：用火魔法对付Zombie，别被围攻。

—— Manarina ——



一进城堡就遇到Anri公主，在Max的安慰下她从父亲去世的悲伤中走了出来，决定加入队伍完成国王遗志。剧情后大家走右上角的楼梯到二层，与下方的魔法师交谈选yes变成鸡。然后上楼到三层，从天台左边下楼，会看到上下两个楼梯，先下楼到一房间，调查书柜得到Anri的卡片，再一直上楼，会看到一魔法师挡路，把他推下去继续前进又会来到一房间，和士兵对话后他会让开，里屋有个宝箱内有Tao的卡片，和魔法师交谈可恢复人形。

卡片到手，要办正事了。与这里的头领Otrant交谈后，她建议Max去地下溶洞一探究竟。在去之

一开始我以为“雪人君”是女的，后来细看才……没办法，只好向飞月下手了……“飞月姐！大美人！帮我威逼那几个臭男人把香得熏死蚊子的我的话登在边角栏上！黎家丞；18；男；516600；广东省汕尾市城区凤湖苑一巷17号

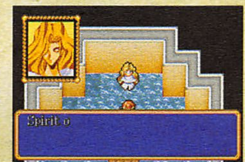


前大家来到右边图书馆上方的实验室，和里面的法师多交谈几次后调查机器人可以得到domingo egg，这个道具关系到隐藏人物，必须获得。之后就去Otrant房间上方地下溶洞，达到后开战。

BATTLE2-3

胜利条件： 击破Skeleton
奖励条件： 10回合过关，500金钱
说明： 左下宝箱内有power ring别忘拿，注意Skeleton前的三个法师。让Anri给予Skeleton最后一击可得到卡片。

战后得到“orb of light(光之球)”，回去与Otrant对话，然后再下楼走到圣泉前,精灵出现了。精灵告诉Max他身负揭开众神遗产之谜的大任，并指引他去神之地Metapha。剧情完后与Otrant交谈,她让Max去东方的Prompt，那里可以获得许多信息。随后去右边的天台收得同伴Arthur，同时得到他的卡片。记录后出城回Rindo。



—— Rindo ——

同镇长谈话得知他的孙子不见了，选yes答应帮他找。记录后来到下方马戏团遇到以前的占卜师触发战斗。

BATTLE2-4

胜利条件： 击破Marionette
奖励条件： 8回合过关，Zombie Charmer
说明： 目前最为艰巨之战，敌人超强，不行就在此练练级。到上部准备解决BOSS时队伍要分散，由于魔法攻击对其没效果，请把物攻高的队员先列队,然后一起冲上去在1个回合内干掉她。这里注意，让Gort给予她最后一击可得BOSS卡片一张。

战后别忘了再进马戏团拿里面的宝箱。现在去镇长家，与他交谈就能去右边码头坐船了。可惜暗黑占卜师Mishaela再次出现烧毁了整条大船。回去与镇长交谈，记录后出镇就能往北面走了。

—— Shade Abbey ——

调查右边房间第三个书柜得到Balbaroy的卡片。同神父交谈后进入中间的建筑，调查鸟人石像才发现中了DarKsol的圈套，战斗打响。

BATTLE2-5

胜利条件： 敌全灭
奖励条件： 8回合过关，1000金钱
说明： 本战适合练级，让Max给予Ghoul最后一击可得到卡片。

获胜后鸟人夫妇加入，同时得到Amon的卡片，第二章结束。

第三章 秘密兵器

开场继续是公主Narsha的逃亡战。

BATTLE3-1

胜利条件： 击破Gobgovitch
奖励条件： 无
说明： 开启下方的两个宝箱，把那头乌贼击破可拿到Narsha的特殊武器，让Narsha给予Gobgovitch最后一击可得到卡片。

战后就是剧情，听公主他们的口气，等下应该会有海面战。随后视角转到Rune国王那里，龙骑统帅Balbazak在Darksol的指挥下准备与Max他们开战了，同时Kane则受命去神龙之地Dragonia探询众神遗产的消息，第三章正式拉开帷幕。



—— Bustoke ——

在鸟人夫妇的带领下，Max来到了绿色之都Bustoke，有条件更新装备。同最上方左边房间的女子对话选yes，再与弓箭手Diane对话他加入队伍，随后走武器店右边的山道遇敌。

BATTLE3-2

胜利条件： 击破Master mage
奖励条件： 15回合过关，Elf Slayer
说明： 此战大家把两位鸟人派上去，让他们利用地形率先击破敌方僧侣与法师，但要注意避开弓箭手。

战胜敌人后进洞得到Moonstone，随后和武器店右边房子里的老头对话得到lunar Dew。现在下左上角的楼梯救助变成狼人的Zylo，剧情后Zylo加入队伍。随后下方最左边的房间，在地下室见到Kokichi，调查他面前的机器会触发剧情，等他坠落后出房间再进去，与他的助手对话就能得到kokichi的卡片，而调查教堂外墙上的标志就能得到zylo的

卡片。记录后往教堂旁的通道出去开战。

BATTLE3-3

胜利条件： 敌全灭
奖励条件： 15回合过关，2000金钱
说明： 考虑到本战多森林而且有飞行部队，应少派骑士，多派弓箭手。让Zylo给予最上部14级的飞马骑士最后一击可得到卡片。

刚打完一战，走进大桥又开战。

BATTLE3-4

胜利条件： 击破Silver kt
奖励条件： 16回合过关，Duelist
说明： Layer eye每五个回合会攻击一次，范围广，威力大，在它要攻击前一个回合把HP低于15的队员安排在攻击范围外，让Tao或Anri给予Layer eye和Silver kt最后一击可得到他们俩的卡片。

扫清障碍后，刚才被Silver kt推下悬崖的Pelle加入队伍，第三章结束。

第四章 铁壁要塞

照例以Narsha的战斗开场，这次Mawlock也参战了。



胜利条件： 击破Suol Eater
奖励条件： 无
说明： 一开始别往上冲，先让Narsha使用2级Attack魔法加攻击力，在原地把送上门的敌人先干掉，然后再推进，HP不多时用回复道具。让Zuika给予Suol Eater最后一击可得到卡片。

Narsha公主一行终于突破重围，马上他们就将加入Max的队伍。Rune国王与Darksol依然在实施他们的罪恶阴谋，剧情后第四章正式开始。

Pao Caravan





调查教堂左上的墙壁，隐藏恶搞角色“养乐多”yogurt加入。右上羊圈里的宝箱内有Diane的卡片，在HQ里与Pelle对话可得到他的卡片。与下方屋子里的Rune国龙人将军Elliot对话，得知Darksol想复活暗黑邪龙，而他希望Max能阻止他，随后便离开了。去火车内部，第一节车厢的武器店中有些装备已经需要转职后的队员才能使用了，还能碰到Earnest。随后走到火车头，调查引擎的中间部分得到Yogurt的卡片。再与Queen Koron对话两次，选yes后火车开走，之后Kokichi加入队伍。记录后出镇开战。



胜利条件： 击破Elliot
奖励条件： 10回合过关，Raging Drum
说明： 注意中间的蜥蜴兵装备特殊武器heat axe。Elliot物攻很高,让防御力高的四位队员包住他打,弓箭手及魔法师做间接攻击,僧侣负责回复。让Max给予Elliot最后一击可得到卡片。

战后公主赶到了此地，而Elliot在弥留之际希望公主与Max能阻止暗黑邪龙复活，而后便与世长辞了。公主一行人加入队伍，Mawlock的攻击需要事前装备卡片。大家在以后的战斗中，最好让Narsha,Zuika与Mawlock多参加，而且每战过后都要和他们对话，就能得到他们三个的卡片了。进入下方的村子。

Pao Caravan

与道具屋右上的人对话，选yes把先前得到的蛋给他，随后隐藏角色Domingo加入队伍。与羊圈里Guntz对话，它加入队伍。调查羊圈旁的一头羊可得到Domingo的卡片。在HQ与Guntz对话得到他的卡片。随后与Queen Koron对话，再与她下方的男子对话得到Blaze bomb。记录后出村先回左上的村子,会碰到骑士Vankar，对话后他加入队伍，在HQ里与他对话得到卡片。此后来到右上的城堡,战斗打响。

BATTLE4-3

胜利条件： 击破Hellhound
奖励条件： 10回合过关，4000金钱
说明： 注意开始时敌人的围攻，其他没什么。让Guntz给予hellhound最后一击可得到卡片。

进入城堡，与Earnest交谈后他加入队伍。上HQ左边楼梯，调查房间里面的书柜获得Earnest的卡片。记录完后进入中间的大屋子遇敌。

BATTLE4-4

袁佳；19；女；610000；四川省成都市第三中学;兴趣：电玩GBASP、音乐；
雪人：好吧，只此一次，下不为例啊！　飞月：不是吧，这也行！



胜利条件： 击破balbazak

奖励条件： 8回合过关，Merman Buster

说明： 本战适合练级，多用范围攻击魔法及Narsha的辅助魔法比较容易取胜，打败Blue Dragon得到珍贵道具。让Earnest给予Balbazak最后一击可得到卡片。

失败后的Balazak正想对Max透露Darksol的秘密时，被赶来的Darksol杀害。剧情后第四章结束！



第五章 圣地之门

Darksol的计划屡次落空，不知道下步他会布下什么陷阱等待Max。而Max等人已经坐上船，正在向众神遗产慢慢靠近，不料说话间怪物从海上袭来。

BATTLE5-1

胜利条件： 敌全灭

奖励条件： 8回合过关，5000金钱

说明： 敌人不强，但海螺形的怪物攻击带毒，沉着对付就行了。

Waral

海战后通过美人鱼的帮助Max一行人来到了岛国天堂Waral，此地有通过圣地Prompt的遗迹。这里出售的武器基本上需要转职后才能使用，个人觉得Lv15的队员可以去转职了，没必要练得太高。下面我们要去收隐藏角色忍者Hansou了。步骤如下：先调查武器店右上的木牌，上面写着“float on the sea”，再坐小船开到教堂右边的房子，在此房的右下角有块小木牌，调查后上面写着“not the bookshelf”，随后与左下的人鱼对话她会让开，进去后发生剧情，与神父对话后出去，发现一个机器人进入遗迹，跟着他走进去一直到发生战斗。



BATTLE5-2

胜利条件： 击破Master mage

奖励条件： 10回合过关，6000金钱

说明： 此战不难，谨慎推进就可以了。让Mae给予Master mage最后一击可得到卡片。

战斗结束后，遗迹坍塌，现在就可以坐船来到左边，可以看到一块木牌，调查后上面写“a cross atop the spire”。之后来到上方的教堂，调查神父右边的柜子出现一段话，最后来到最右上方，调查那里最上面的一条鱼隐藏人物忍者hansou就会出现了。记录后与国王对话先选yes，后选no就能出岛了，随机与敌人遭遇。



BATTLE5-3

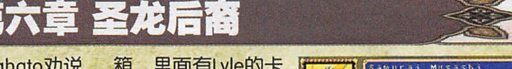
胜利条件： 敌全灭

奖励条件： 6回合过关，Soul buster

说明： 第3个回合后有敌方增援。

战斗的频率是越来越高了，大家都感觉到今后的路将会更难走……第五章结束！





第六章 圣龙后裔

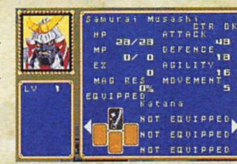
开场剧情中，Rune王国的法师Mahato劝说Ramladu别相信Darksol，但被洗脑的Ramladu怎么可能听得进去呢？随后第六章开始。

Rudo

醒来后先与右边的karin对话，而后出去进入左边的门，下楼梯再与krin对话。她说需要Max去找来秘密之书。然后进入左边的房子，在顶楼收到同伴Lyle。然后去整备一下，记录后我们要收一位隐藏人物了。先调查正中的石像，随后走出大门的时候紧贴左则的墙壁，如左图。



然后再紧贴两颗树绕到上面，注意别一不小心出村了，往左上角走发现一个宝箱，里面有Lyle的卡片，往下走会发现一块牌子，调查后上面写着“the boy”，之后按照原路返回，去Krin房间的走廊，墙上有白色的五张布告，每张都调查一下，有一张写着“White”。再上右边房子的楼梯，会到一个晒台，调查左下一件单独的白色T恤会出现一段话，最后再调查中央的石像，隐藏角色武士Musashi加入队伍（他的攻击力不俗啊，至此所有隐藏角色都找到了）。



完成以后就出村遇敌。



BATTLE6-1

胜利条件：击破Dullahan
奖励条件：10回合过关，7000金钱
说明：第7回合在BOSS前会出现大批援军，大家注意，对付BOSS用冰魔法很有效。让Domingo给予Dullahan最后一击可以获得卡片。

—— Dragonia ——

进入左边房间，下楼，上楼遇到小飞龙Belu，对话后发生剧情，Belu加入队伍。出门就会看到Kane，与他对话后再进入HQ。记录完后出来就要与Kane来个了断了。

BATTLE6-2

胜利条件：击破Kane
奖励条件：12回合过关，Orge Slayer
说明：开始的敌人会自己送上门来，摆好阵形对付。对Kane最好用高位魔法，这样损他血快，物理攻击很容易受他反击的。让Max给他最后一击可得到卡片。

打败Kane后才知道原来他是Max的兄弟，也是被Darksol所控制。剧情完后进入右边最大的屋子，兄弟两人共同开启大门，准备进去拿秘密之书，不料碰到Darksol，Kane赶忙推开Max，自己则冲向了Darksol，只听见一声巨响……

—— Rudo ——

回到Rudo同Krin谈话去，她建议Max去promt获得更多的消息。结束谈话后再去右边房间与Karin谈话就可得到Belu的卡片。整备完后出城开战。

BATTLE6-3

胜利条件：敌全灭
奖励条件：20回合过关，8000金钱
说明：地形限制，少派骑士，活用Domingo和狼人Zylo。

进入恶魔城堡,接下的对手就是魔女Mishaela。

BATTLE6-4

胜利条件：击破Mishaela
奖励条件：16回合过关，Destroyer
说明：宝箱统统要拿，里面东西都不错。魔法对Mishaela无效，只能依靠物攻高的队员扣她HP，这之前Narsha先为队员加攻击力，人不要太多，Mishaela的雷魔法不是吃素的，争取在三个回合内干掉她。让Max给她最后一击可得到卡片。

魔女Mishaela终于走完了她罪恶的一生，Max也从她那里得到了光之剑，与Darksol的决战不远了。第六章结束。

第七章 失落文明



—— Prompt ——

终于来到圣地Prompt了。先去武器店更换点装备吧。随后去左下的城堡，在城堡左上角的书柜中有Torasu的卡片。与国王交谈竟然被关了起来，调查铁门被人解救，再与国王交谈得知他与Darksol的军队在交战。去左下调查床，原来是Kane，剧情后出城堡。现在去镇中左边唯一一幢有两扇门的房子,调查中间的墙壁得到Musashi的卡片。记录后从右边走，在出口处有个宝箱，里面有Alef的卡片，出去后开战。

BATTLE7-1

胜利条件：敌全灭
奖励条件：8回合过关，8000金钱
说明：注意魔法对Jet无效，Wyuern会冰属性攻击，其他按照一般打法没什么问题。

战后进入下方的塔，进去可以在宝箱内得到Devil Lance。上楼出去后遇敌。



胜利条件：击破Demon Master
奖励条件：16回合过关，Sinper
说明：除了Jet以外，其他敌人都会间接攻击，所以前进时一定要谨慎。让Narsha给予Demon Master最后一击可得到卡片。

排除障碍到达塔顶与Darksol遭遇，Kane为阻止他复活邪龙不幸被害,临终前Kane和Max终于回忆起自己的身世,不过这一切似乎来的太晚了,同时得到暗之剑。剧情后回到Prompt与国王交谈,然后下楼一直往上走再下楼,通过密道来Metapha。

—— Metapha ——

到右边中间的祭坛中与精灵谈话，再与左边的Adam对话，他加入队伍。剧情之后遭遇暗黑机器人Chaos开战。

BATTLE7-3

胜利条件：击破Chaos
奖励条件：6回合过关，10000金钱
说明：地图小，敌人多,级别高,特别适合练级。让Adam给予Chaos最后一击可得到卡片。

Chaos被打败后方才清醒,哎，又是个悲剧。剧情后走进内部祭坛,把光之剑和暗之剑分别



放在左右两个小祭坛上，然后在中央就会出现Max最终武器Chaos breaker，这把剑超强，使用可以放Lv4的冰魔法。而后就从右边传送出去，向国王报告一下后去HQ与Mawlock对话直到他给你卡片为止。完后出门遇敌。



胜利条件：击破Chrimera
奖励条件：8回合过关，Dragon slayer
说明：此关不能使用魔法脱出，请注意。敌人多用间接属性攻击，回复系队员要紧跟队员就没问题了。

离开圣地Prompt就要去Darksol在Runefaust做最终决战了，第七章也就到此结束。

最终章 光明力量

—— Runefaust城下町 ——

调查入口处酒吧右边的那棵树可得到Hansou的卡片。随后与中央屋子里的Mahato对话，再往左边出口来到城堡。

—— Runefaust城 ——

一进门就碰到Darksol，他说Max已经晚来一步,无法阻止他复活暗黑邪龙了，正在Darksol得意之际,死去的Kane用他强烈的精神帮助Max打退了Darksol。在上楼梯后，调查右上角的墙壁就会发现Adam的卡片。进入城堡后就连续两场战斗。



胜利条件：敌全灭
奖励条件：无
说明：右边宝箱一定要开，里面的武器很棒。把敌人一个个引诱下来在击破比较好。

BATTLE8-2

胜利条件：击破Ramladu
奖励条件：无
说明：先把下面的杂兵给扫清，然后再除Ramladu。Ramladu每次物攻必反击，而且还会加一次满血，用3级魔法攻击他非常有效。让Narsha给予Ramladu最后一击便能得到卡片。

Ramladu国王终于不用做Darksol的傀儡了，但他却为此付出了生命……回城下町与Mahato对话,然后回到城堡，上楼梯后往左就会看到出口，走到最左边发生剧情。进入古门发生战斗。



胜利条件：击破Colossus
奖励条件：无
说明：如果玩家的队伍在这里被敌人蹂躏的话，请多多练级。一开始原地摆阵，左右两方的空中敌人会过来自投罗网，解决他们后往前推进，利用Domingo与Hansou等人的即死魔法Desoul战斗会显得轻松一些。杀BOSS前先让Domingo上前引他们放魔法，等三个BOSS的MP全放完后,大家就一拥而上。让Luke给予Colossus最后一击就能得到卡片。

上楼梯与Darksol决战吧！

BATTLE8-4

胜利条件：击破Darksol
奖励条件：无
说明：敌人杂兵不难对付，用魔法效果不错，注意敌方僧侣，看到它过来就解决，他们可会给Darksol加满满血的哦。Darksol不会魔法，但物攻很高，反击率特别大，还会威力强大的范围攻击特技,间接攻击对他无效，除了Max的Nova魔法,其他魔法对他无效，解决他前加防御和攻击，蜂拥而上尽快解决他。让Max给予Darksol最后一击可得到卡片。

Darksol虽然死了，可惜暗黑邪龙还是复活了,最终决战来到了！

BATTLE8-5

胜利条件：击破暗黑邪龙
奖励条件：无
说明：暗黑邪龙中间的龙头会释放超大范围攻击特技，威力惊人，但对魔法，间接攻击并不免疫，所以预先砍掉这个龙头。左右龙头，建议加防御力后再砍，同时注意敌方增援。

暗黑邪龙终于再次被封印，队员们都回到了各自的故乡，主角Max则隐居乡村过着安逸的生活。













通关特典

看完制作人员后就会让大家SAVE，随后用这个记录玩二周目的话所有卡片都会继承下来，而且还能得到主角Max的卡片。据说在二到三周目之后就能得到最终BOSS暗黑邪龙的卡片。

全卡片效果

卡片只有Mawlock一人才能使用，是本作的新系统，使用前先要装备，所有卡片的获得方法我在攻略中都详细说明了。卡片本身有两个效果，一个是Copy，一个是Effect，Copy就是使用卡片提升自己能力，而Effect则是给予他人的效果。下面就每张卡的效果我做下介绍。

编号	名称	Copy	Effect
01	Max	攻击带有Nova魔法效果	超级脱出魔法
02	Mae	骑士系高速移动	可攻击任何敌人
03	Pelle	骑士系高速移动	可攻击任何敌人
04	Ken	骑士系高速移动	可攻击任何敌人
05	Vankar	骑士系高速移动	可攻击任何敌人
06	Earnest	骑士系高速移动	可攻击任何敌人
07	Arthur	骑士系高速移动	可攻击任何敌人
08	Gort	战士系均衡能力	增加我方队员攻击力
09	Luke	战士系均衡能力	增加我方队员防御力
10	Guntz	强劲防御能力	减少队员伤害值1
11	Anri	攻击带冰属性	攻击距离为2
12	Alef	攻击带雷属性	可攻击任何敌人
13	Tao	攻击带火属性	可攻击任何敌人
14	Domingo	攻击带冰属性	攻击敌人两次
15	Lowe	回复被攻击同伴的HP	回复同伴HP
16	Khris	回复同伴HP	回复我方全体HP
17	Torasu	回复被攻击同伴的HP	提高我方全体属性防御力
18	Gong	僧侣系强力攻击	取消敌人行动一回合
19	Diane	弓箭手系2格攻击	提升同伴攻击射程2

每次都要用1小时读边角栏（谁能比我肉），每次都没有被登上去，如下次再没有的话，绑架飞月先！
胡麟；17；男；100061；北京市崇文区培新街乙5号3号楼1203室；兴趣：玩游戏、动漫、电脑

20	Hans	弓箭手系2格攻击	提升同伴攻击射程1
21	Lyle	火炮骑士系3格攻击	提升同伴攻击射程2
22	Amon	增加移动力	提升同伴移动力3
23	Balbaroy	增加移动力	使同伴无地形限制移动
24	kokichi	增加移动力	使同伴无地形限制移动
25	Belu	龙系强力攻击与防御能力	攻击敌人两次
26	Adam	机器人系超强攻击力	以敌人的攻击数值攻击敌人
27	Zylo	森林中增加移动力	使同伴在森林中移动更快
28	Musashi	会心一击	使同伴下次攻击必为会心攻击
29	Hansou	忍者系超高速度	提升同伴速度
30	Yogurt	无使用价值	会发生不利之事
31	Narsha	提升我方力量	回复一名同伴Mp20
32	Zuika	昆虫战士系超高速度	给予敌方即死攻击
33	Mawlock	回复原始状态	补充用过的卡片
34	Runeknight	骑士系高速移动	可攻击任何敌人
35	Skeleton	自动恢复HP	敌人单体沉睡
36	Marionette	攻击带火属性	可攻击任何敌人
37	Ghoul	自动恢复HP	敌人单体中毒
38	Gobgovith	战士系均衡能力	给予敌人随机额外伤害
39	Pegasus Knight	骑士系高速移动	可攻击任何敌人
40	Layer	eye 攻击带雷属性	强力雷属性范围攻击
41	Silver Knight	骑士系高速移动	可攻击任何敌人
42	Soul Eater	自动恢复HP	使一名同伴自动恢复HP5回合
43	Elliot	半龙人系均衡能力	可攻击任何敌人
44	Hellhound	强力野兽攻击	可攻击任何敌人
45	Balbazak	战士系均衡能力	提升一名同伴攻击，防御，速度
46	Master Mage	攻击带火属性	攻击敌人两次
47	Dullahan	恢复HP	给予敌方即死攻击
48	Kane	Desoul魔法攻击	战斗脱出
49	Mishaela	攻击带雷属性	攻击全体敌人
50	Demonmaster	攻击带冰属性	可攻击任何敌人
51	Chaos	机器人系超强攻击力	以敌人的攻击数值攻击敌人
52	Ramladu	无地形限制	阻止敌人的行动
53	Colossus	攻击带雷属性	提升我方全体防御力
54	Darksol	无地形限制	攻击全体敌人
55	Dark Dragon	暗黑的巨龙	攻击全体敌人

~全文完~





GBA机种上的足球题材类游戏素来不被看好，也就是一年半前的创造球会A倒是创下了不错的成绩，另外加之一系列4×4小品类的足球游戏在GBA上的不错表现，也用事实证明了SLG养成类和4人制SPG类在掌机上足球领域的霸者地位，要是二者相融合的话，那将会是如虎添翼的。Chun Soft没有放过这个好机会，在其建社20周年之际的纪念软件中的第一弹便是结合人气系列风来西林怪兽所推出的热斗足球，便是以怪兽足球选手为基础，辅以可选择手控的4人制比赛，再加之海量的随机要素和爆笑恶搞氛围，此作绝对是近期风来饭和足球迷们的掌中至宝大作，那么就请大家随我们的基础攻略来上手吧。

系统简介

首先本作中的球员全部都由风来西林系列中的著名怪兽角色们担任，玩家们的任务就是要训练他们成为优秀的怪兽足球选手，再将之组合成为一支强大的队伍参加各类比赛。游戏过程中的比赛采用4×4的方式展开对决，玩家可以操纵拥有不同特性的怪兽来横扫球场；而平时的经营则类似于创造球会系列，流程分为两个阶段，一是培养队员的育成系统，另外便是从自己育成的球员中选拔出优秀选手组队参加一系列的挑战比赛，夺得象征世界最强球队最高荣誉的コパ・デ・プラタ奖杯。

养成方面则多少参考了创造球会系的系统，因为重点是在养成,所以简化了经营,另外在战术方面也没有什么特别的，这也是由于大量道具、特技以及必杀的引入而过于强调了球员的个人能力,从养成的基本设定来看也没有考虑到球队的集体养成,也许是题材本就来自于个人英雄主义的RPG类吧。既然经营和战术都已经忽略了，若是单调的个人培养显然会造成游戏的单调性，于是便补充了很多随机和突发事件来弥补，这是本作给人留下的最大印象。

大家比较关心的比赛系统应该是掌机系游戏中最强的了，除了基本的操作外，还加入了必杀、特技以及怪兽特征等要素，有着浓重的RPG氛围，另外再加上超多的随机事件和搞笑因素融于其中，在比赛方面的娱乐性绝对是最强的，不会产生球会系后期那样使人产生厌倦情绪，而且还可以自己选择手动控制，亲自体验这样超常规的反常设定，加上赛场360度旋转缩放的镜头，也增强了比赛的观赏性。不过缺点也不是没有，单调的音效却只有当年8位机的水平，虽然GBA的BGM机能不行，但做成这个样子确实也不至于，要是会有续作的话，倒是希望Chun Soft今后能在这方面加强一下。

我好不容易才将回涵卡写好（背着父母），为什么每次都没上榜，难道咱们中国人太多了？
李鹏；16；男；4500074；河南省郑州市十六中初三7班；兴趣：学习、看书、玩掌机、电脑；QQ：340206245

选手养成模式

最初上手游戏时，大家只能选择“チ−ム育成”进入到养成模式，在这里玩家将对一批怪兽们进行为期10个月的地狱魔鬼训练来折磨他们，使其各方面能力得到提升，10月期满后再将训练营中的部分优秀选手提拔至自己的编制球队中，用以参加杯赛、最强之道以及联机对战等比赛。

进入后，首先会登入到netsal国际联盟办理手续，为玩家进行指导说明的便是谜之行商人，在这里要决定自己作为球队监督者的名字，接着便是球队名、主客场队服颜色以及队旗标志等。

设定完毕，行商人对玩家勉励一番后，他又接着介绍球队将要选择作为训练营基地的国家的地理位置和基本状况：亚洲、中北美和大洋洲都属于初级者向的球队基地，在那些国家训练的话,因为周边国家的球队水平都较低，比赛难度会有所降低，但球队得到的锻炼价值却不是很大，适合于上手之用；非洲属于中等水平，但在平时的道具获得会与其它地方有较明显差别；欧洲与南美等地则都是比较高级的球队基地，特别是几大足球强国的挑战难度比较高，建议大家完成一遍育成模式之后再根据情况选择。

最初一般只有6个系统随机提供的基地,一般都是各大洲一个,当在一周目中征服完某国的球队后,便能在之后的养成中选择该地作为基地，另外有的国家完全征服后还能追加一些要素比如是新的隐藏基地的出现,这是我们之后要讲到的。

接下来，便是秘书助理的选择了，共有5位人选，每人的特点明显不一样，其对于球队的作用也是各有分别的。

其中美国的ジェニファ− ロペヌ（珍尼弗·罗贝奴）是最具活力的，用她最大的好处便是其随时随地能为球员们打气加油，提升他们的状态；意大利的イザベラ マルビエ−リ，在财政方面是能手,当球队经济上出现困难时,她总能找到解决的办法,比如周转不灵的时候能够出资赞助；还有就是おばぁ，可千万别小看这个出生地不明的老太太,道具方面她可是非常厉害，能常常找来一些不错的道具。

履　歴　書

ふりがな	たかしま ひよ
氏名	高嶋ヒヨ
出身地	日本
趣味	潜水艦
特技	笑顔

履　歴　書



ふりがな	ただの にぎこ
氏名	ただのにぎ子
出身地	おにぎり自治区
趣味	おにぎり全般
特技	モンスター語ベラベラ

履　歴　書

ふりがな	いざべら まるびえーり
氏名	イザベラ マルビエーリ
出身地	イタリア
趣味	ワイン
特技	イタリアコネクション

履　歴　書



ふりがな	
氏名	おばぁ
出身地	忘れた
趣味	指令
特技	ネットサル業界通

履　歴　書



ふりがな	じぇにふぁー ろぺぬ
氏名	ジェニファー ロペヌ
出身地	アメリカ
趣味	フィットネス
特技	チアリーディング

秘书选择确定后,她会向玩家介绍基地一些基本设施以及将要接受训练的怪兽的基本情况,一般怪兽选手都是所选国家当地出生的。由于队员的出现是随机性的,而不同种族的队员在比赛中的特点都各有不同,所以如果玩家想要有针对性的选择队员的话,就请善用S/L大法吧！全怪兽种族球员介绍见下表。

图示	种族	特点简介
	マムル	典型特征是能抗电击，忠诚度高而对“幻惑光线”免疫
	にぎりへんげ	将对手变为饭团，甚至还能吃下去使其离场
	ドラゴン	能喷射强大的火焰将对方烧焦
	マ−モ	将足球藏在抽屉里使他人无法抢夺而走进球门

雪人：是不是中国人太多俺不清楚，只是来信的确是不少！

角色	名称	能力
	ぬすっトド	能从运球选手身上盗取足球并迅速远离对手
	カラクロイド	在球场上设置炸弹机关，同样不分敌我
	タイガ-ウッホ	能利用其巨大的臂力将对手举起并投离球场
	オヤジ战车	能发射不分敌我的炮弹攻击，造成物理损伤
	ンドゥバ	将自己变为足球状，以此来迷惑对手
	マルジロウ	能够抵挡对手的铲球，并将其弹开
	死の使い	能够在一段时间内瞬间加速移动
	ンフ-	可模仿对方怪兽选手发动的特殊技能
	パ王	能封印对手的特殊能力使其发动不能
	デブ-タ	可发动投石攻击，使对方产生物理损伤
	お化け大根	投掷毒草减慢对手的移动速度
	チンタラ	不容易混乱，耐火能力强
	ひまガッパ	能将对手的投掷物反投
	ゲイズ	能够利用其妖眼放出“幻惑光线”催眠对手使其寝返

处理好初期的设定之后，则正式进入到育成阶段,游戏的基本育成时间是10个月（也有意外会超过这个时间），初始资金为3000G。有五项基本指令，分别是练习、编成·查看(ミ-ティング)、道具(アイテム)、比赛和其它。

有必要先讲讲行动耗费的方式，有点类似于光荣三国5，即集体整体有一个统一的耗费点数，然后每名选手也有自己的耗费限制，当耗费完时则行动不能，进入下一游戏单位，基本上是养成→比赛→养成的循环的模式，

说的现实点，PG无外乎是一个挣钱的工具，浪漫的说PG是我们这些游戏FANS在这片神洲大地上唯一一片“净土”了，因为——它够诚实，舍已为人，俺是浪漫主义者，但也不乏浪漫的心，所以谢谢PG。郭海宁；22；男；110023；辽宁省沈阳市艳粉街56巷6-1号楼1-1-3室；

以月为基本游戏单位，每月的集体行动点数为10，每名选手每训练一次耗费1点，当点数为0时则只有进入到比赛阶段。另外每名选手的行动的限制为4次。



练习

主要对自己帐下的怪兽选手们进行训练，提升它们各方面的能力，为接下来一系列的比赛做准备，当然最终目标还是结束训练后能被选拔进最后的编制球队中。练习菜单下的两个选项分别是个人练习和おまかせ（委托训练）

个人练习可以根据自己的意愿对某球员进行某一方面能力的训练，这种有针对性的训练对于想要快速提高选手的某一能力是极其见效和有实用性的,要想养成更强的怪兽选手,还是建议使用该项。

委托训练则是把队伍全员交由秘书负责，训练的人员和项目都是随机安排的，对于初次接触游戏的新手倒是很有帮助的。

值得注意的是只有参加训练营最初的需要养成的怪兽是可以参加训练的，而中途通过行商人买来的选手是无法对其进行训练的。参加训练的选手头像都一并排列在画面上方，可使用L或R进行目标球员的选择，但凡主力选手在其头像下方都还有位置标注。另外左上角的图标代表着选手当时的状态，红色的笑脸表示状态(やる气)最高，紫色的郁闷表示状态最低，状态的好坏决定着选手的训练效果和在比赛时的表现，当然最好一直保持在最高的程度,另外状态可以通过使用某些回复性道具或随机发生的一些事件来进行提升，而且先前也提到了，秘书珍尼弗·罗贝奴也可以随时为球员打气提升他们的状态。

训练项目共有11项，从左到右依次为是耐力训练（提升体能值）、铲断训练（提高抢断能力）、射门训练（提高射门精度）、头球训练（提升头球技术）、传球训练（提高传球精度）、守门员训练（提升守门技术）、盘带球训练（提升控球技术）、增加体重训练（提升体重数值）、冲刺训练（提升速度值）、集中力训练（提高集中力）和反应力训练（提升反应数值）。

以上训练项目分别对应增加不同的能力值，也都有着适用选手类型的标示。并且这些训练设施都可以通过在行商人处购买强化设施道具或者是比赛中赢所得的道具来进行升级，初始游戏时会有某两项设施被随机设定为LV2。设施等级最高为3级，能力增加幅度会随着等级的提高而增加。

另外在训练的时候还会发生一系列的突发状况和事件，这些事件有好有坏，有的可以让队员士气状态大升，悟得新必杀技或特征，有的会则使队员染上疾病、情绪低迷、甚至受伤等等。训练的时候还会出现类似球会系列里开花的爆发性增长，这时候队员的能力会强化上升1-2个级别，对于玩家来说这是培养球员的关键要素，一般来说训练的时候状态最好，并处于恋爱状态的话，选手的爆发性成长几率会大得多。要注意的是这个随机性在本游戏中是相当的大，有时候发生的一些事件往往让你啼笑皆非。



编成·查看(ミーテイング)

该菜单下有两个子选项,分别是队伍的（フォーメーション）和选手的状态查看（ステータス）。

—— 队伍编制 ——

大家在这里可以进行对选手位置的安排以及主力与后备球员之间的调整。

和传统足球一样，球员的位置属性依然有FW、MF、DF和GK的分工，在同一位置属性下最多可以安排3名选手。大家可以根据球员们各自的特点和擅长位置来安排他们。另外除了4名主力，替补席上可以容纳8名后备队员，每个属性类别分别可以配备两名后备队员，当主力选手在场上体力透支或遭遇意外不能继续比赛的时候，替补球员就会自动的替换上场，所以后备队员的选择和安排也是至关重要的。

—— 状态查看 ——

资料卡左边的部分包括了球员的姓名、种族、出身地、体重以及场上位置属性等信息。



■ 郝海东，郝董在国内的地位越来越接近神了，但是游戏里这样的设定却并未能完全诠释这位伟大的天才！

选手姓名一般都是取用风来的西林系列中每个怪兽自己的经典名字。但是也有例外，当行商人来推荐球员的时候，您可要注意看了，因扎吉、

等了好几天《掌机迷》特别版终于入手。PG周岁的这一期不愧是最强的一期啊！全部纸张采用铜版纸，内文不断臻于完美，而特别版内的赠品也不错，真是物超所值啊！上海市南车站路149弄87支弄2号；天天

卡卡等世界上当红的球星或许都被包括在其中，甚至还有咱们中国的郝董呢！（由于版权的问题,按一般惯例本游戏中的真实球员姓名使用的是和其发音相接近的假名。）

种族很重要，代表着不同的怪兽类型，也都分别有着不同的特殊技能（见先前的全18怪兽的列表）和特征，例如玛姆露族（マムル族）就是一个有着“忠诚”与“抗电能力强”的特征，但其却是没有特殊技能的怪兽。

出生地一般是根据游戏开始选择的球队基地所决定的，这项参数实际意义不大，对于能力没有影响。

体重是比较重要的，会影响到射门力量的大小,不想自己的球老被守门员挡住的话，就增加自己的体重吧。对于守门员来说也是同样的道理，要想尽量挡住对方的来球，也请增加吧。体重极限值为250，体重满+射门技术为★的球员在半场拉弓射门……一般都能进。

场上位置属性代表的是目前此球员在场上的位置，注意这个位置只是表明目前球员的位置，也就是对于选手在球场上的分工，并不代表该位置就一定符合球员的特性，所以请一定选择好球员的场上位置。

资料卡右边的数值则是球员的状态与各项能力数值，另外还有其适合位置。



状态反映了队员的心情表现，也相当于士气之类，从高到低共分为5个档次，依次如上图排列。

不同的状态会对训练效果造成不同的影响，分别是：が爆发的に上がつた（爆发式的提升）；がとてつもなく上がつた（提升了极多）；がものすごく上がつた（提升了非常多）；がすごく上がつた（提升了很多）；が上がつた（提升）

适合位置代表着该选手的位置适性，也即其所能胜任的位置。另外该适性也会随着选手能力的变化而有所改变，所以全能型球员的出现也不是不可能啦！

球员的各项能力大小由字母来表示，由最低的E开始依次以D、C、B、A、S、SS逐渐递增，直到最高级别的★。训练和比赛以及一些特殊道具使用之后都可以使球员的能力得到提升。除开正常性的训练，比赛后的爆发性提升会使得球员的多个能力提升一个等级，而训练时的爆发性提升则能使球员的某一个能力提升两个等级，但道具的提升速度则慢多了。

各项能力的具体对照说明如下：

⑴スタミナ，体力、耐力，球员在赛场上做出任何动作或使用特殊能力时都会消耗体力这项数值,该数值低的时候球员将会昏迷。可以说这是一个很重要的数值，适合各个位置的人员需要。

⑵スピード，速度，是影响球员在场上移动快慢的重要属性，对于前锋或者边路球员的突破，都对速度有较高要求。

⑶シュート，射门技术，关系到射门精度和准星，若不想你的队员出现“匪夷所思“的射门的话,就请多加强该能力值。

⑷パス，传球技术，也即传球精度，数值低的话传球会被轻易截断，相反则会出现一些别出心裁般的精妙渗透直传。

⑸ドリブル，控球技术，中场或前锋等喜欢盘带的选手需要重视该数值，太低的话球会莫名其妙地从脚下“溜走”。

⑹タックル，抢断力,以铲球技术为主的防守能力,对于后卫和防守性中场这可是最基本的参数。

⑺ヘディング，头球技术，进攻和防守中前锋争顶进行头球攻门和后卫头球解围的重要参数。

⑻反应，反应力或敏捷度，关系到场上球员的转身速度以及门将对球判断的敏捷度。

⑼キーパー，守门技术，门将专用参数，是构成“铜墙铁壁”的重要参数。

⑽集中力，集中力关系到使用特殊技能的体力消耗度。特殊技能发动会消耗体能使球员呈现疲劳,要是集中力高的选手其发动特技所消耗的体能就很少，反之则多。

除开能力值，下方的一系列选项卡还可查看到特征、必杀技、称号以及特殊能力。

特征指的是该选手所具备的一些特别能力，该能力通常是靠后天的培养才显现出来的。特征有好有坏，会因为不同的随机事件出现变化。特征通常都属于被动技能，即不用按键发动而能自动发挥作用的一种能力。

必杀技是选手所掌握的强大比赛技巧，必杀技通常都属于主动技能,必须在赛场上取得“S”型标记后才能使用,且不同的必杀技还要求必须在不同的状态下完成，



■ 菲利浦・因扎吉，超级皮波，这个典型的嗅觉灵敏者，反应可是SS哦！

光盘内容不错，可惜只看到了木头和雪人再加彩火三个壮汉，而飞月MM却只露了一点点头发，失望啊。雪人戴墨镜的样子真幽默。飞月的声音真好听。广西邕宁县邕宁高中017班：梁明

例如炮弹射门就必须在取得标记且带球的情况下才可以使用。必杀技的使用往往可以一击逆转局势，其习得往往靠特殊事件的发生或者使用物品悟出。

称号是选手通过自己的能力和成绩所获得的尊称，不同的头衔也象征着该选手所获得的荣耀，实际作用意义不大。

特殊能力则是由于球员的种族差距而各不相同，特殊能力往往也会对比赛的结果与进程起到决定性的作用，一个有着优秀特殊能力的选手比一个能力优秀的球员更为重要，特殊能力属于主动技能,一般使用“R”键来发动，使用时会消耗体力值各种族相关的特殊能力前面已经列表说明过了。



进入道具菜单进行相关操作，其实基本上也就是道具的使用，可以使用道具来改善球员的状态、不良特征或者提升能力。下面仅列出一些常见的恢复系和提升系道具：

道具名	价钱	作用简介
元气ドリンク	100	状态小程度回复，特征“疲れやすい”消去
スーパードリンク	200	状态中等程度回复，特征“疲れやすい”消去
超ギンギンZ	500	状态提升到最高，特征“疲れやすい”消去
入浴剂	400	疲劳恢复，特征“だるい”消去
ヤケドシップ	400	火系烧伤治疗，特征“炎に弱い”和“爆发に弱い”消去
キズぐすり	1000	受伤一般程度治疗
スーパーキズぐすり	1400	受伤大程度恢复
シビレトール	400	特征“电击に弱い”消去
しつけスプレー	400	特征“裏切の者”消去
フラフラ药	400	头晕药，特征“フラフラ病”治
スッキリミント	700	特征“むらっ气”消去
モテモテスプレー	700	受欢迎的喷雾剂，能触发对象谈恋爱，对恋爱状态者无效
ブラックガム	400	特征“いつも眠い”消去
びっくりナッツ	700	提升反应力上升
头みがきセット	700	提升头球技术
なぞのビデオ	700	提升集中力
スタミナチョコ	700	提升スタミナ
スピードアメ	700	提升速度
くねくね体操のビデオ	700	提升反应力
プロペラボーイ	3000	螺旋桨球，获得プロペラジャンプ即“螺旋跳跃”特征
ドリブル仙人のビデオ	5000	6个小时的盘球技术录像学习，习得新必杀“分身ドリブル”

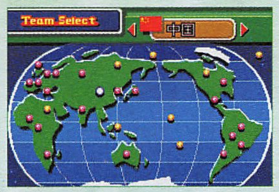
另外，训练由Lv1提升到Lv2的道具其价钱都是1800G，Lv2至Lv3的均为3600G。另外还有两样至宝是不得不提的，那便是行商人所卖的潜水艇（10000G）和宝の地图（8000G），得到它们再进行使用后便能进入新的相对应的隐藏地域。



每月训练完后都必须得进入比赛模式与其它的球队较量，虽然对比赛输赢结果没有什么硬性要求,但倘若不能取得对低级球队的胜利也就无法挑战该国的高级球队，只有战胜了某国的全部球队，在下次的育成的模式中也才能够选择这个国家。另外便是行商人也会把你战胜过的球队的选手带来供你选择目前球队所需要的，其实只要在4000G以上的都是非常不错的球员，有的不少都还是真实球员

偶提个建议，那个《掌机迷》限定版的盒子里不是有个卡槽吗？如果放出广告，在里面随机放了50块烧录卡（或电影卡），这期PG销量肯定会UP↑UP↑，呵呵。合肥　灵丸

模型，不过移籍买入新球员的意义和作用都不是很大，因为不能对他们训练，在最后也无法将其选拔到自己的编制队伍中去，过多的依赖这样的球员对于自己选手的养成是没有好处的。



除了正常的可选的比赛国地域外，另外还有8个隐藏赛地，要进入可是得满足相应的条件才可以的，全部隐藏赛地的出现条件如下：（关于球队的等级则是根据队内球员平均能力所决定的，战胜不同等级球队所得到的提升程度和金钱都是不同的，另外还有比赛胜利所能得到的固定道具，而有时候比赛还会出现一些附加条件，比如是不失球或者是净胜多少球之类的,要是达成了的话还可以获得非常珍贵的奇宝。）

隐藏地点	进入条件	球队数	等级分布
北极	战胜ロシア(俄罗斯)全部球队	3	C,B,A
海底都市	潜水艇(10000G)购入	3	B,A,S
海贼岛	宝の地图(8000G)购入	3	C,B,A
火吹き山	取得对意大利和印度球队的胜利	3	B×2,A
地下帝国	战胜マドリード(皇家马德里	4	A×2,S,SS
サンダーランド	取得对北极全部球队的胜利	2	B,S
沙漠	战胜イーグルSC	3	B,A,S
宇宙	战胜地下帝国全部球队	3	S,SS,★

全部国家或地域球队简表

国家或地域	球队数	球队等级分布
イングランド(英格兰)	7	D,C,B,A, S×3
フランス(法国)	5	D,C,B×2,A
オランダ(荷兰)	4	D,C,B,A
イタリア(意大利)	8	D,C,B,A, S×4
ドイツ(德国)	5	D,C, A×2,S
スペイン(西班牙)	8	D,C,B,A×3,S,SS
ロシア(俄罗斯)	3	D,C,B
インド(印度)	3	E,D,C
中国	4	E,D,C,B
韩国	4	E,D,B×2
日本	8	E,D,C,B×5
ナイジェリア(尼日利亚)	4	D,C,B,S
カメルーン(喀麦隆)	4	D,C,B,S
南アフリカ(南非)	4	D,C,B×2
オーストラリア(澳大利亚)	3	E,D,B
メキシコ(墨西哥)	4	E,D,B×2
アメリカ(美国)	4	E,D,B×2
ブラジル(巴西)	6	D,C,B×2,A×2
アルゼンチン(阿根廷)	5	D,C,B,A×2
パラグアイ	3	D,C,A
ウルグアイ	3	D,C,A

对于比赛过程，本游戏最有特点的设定便是有手动操作和观战的选择，选择手动的话倒是可以亲自体验到比赛中无处不在的恶搞乐趣，n多的突发状况和混乱局面倒真是和少林足球差不多，建议初期时使用观战体验一下，到了后期的话还是观战比较好。比赛时间是上下半场各2分钟，对于比分的设定也并不是1球1分制，在赛场中往往会出现“×2”、“×3”之类的物体，要是得

到他们后进球的话，你的比分也会得到相应的倍数值。另外要是达到净胜对手7分，或者单方进球数达到14，这个时候便会以“one side game”的“一边倒”形势而收场。在比赛结束后会交代本场比赛中球员们能力提升的收获以及当前状态的变化，回到俱乐部后可要即时使用道具调整他们的状态哟。

以下是本作中比赛时最经典的恶搞场面：进乌龙球后……被队友们暴打，只见星星乱舞。





在操作方面也十分简单，select切换球员，B为传球，A是射门或者抢断，L、R可用来发动特殊能力或使用道具，同时按A或B来进行切换。

其它



关于这个系统菜单，就不必多讲了，有“中断”和“说明”两选项，由于本作是自动记忆，就算你直接关机也没问题（D卡最好还是别这样），“说明”则全是对游戏的日文解说，其内容也相当于一部基础攻略了。

当10月期满育成结束后你就还将要把本次训练营中你觉得满意的球员选择出来让其升格成为你编制球队也即トップチ-ム中的一员。在结束回到初始页面菜单便会增加トップチ-ム的选项，其中包括你的球队记录，当前球队编制安排，以及删除掉自己不满意的选手，还有便是与朋友联机交换球员等支持网络的选项。

世界联赛之路&最强之道

完成一次育成后，同样也新增チャンピオンズリ-ゲ选项，这便是为了取得那个传说中的象征世界最强球队最高荣誉的コパ・デ・プラタ奖杯的大赛，当然你的队伍成员便是自己的育成选手们，要是觉得当前实力不足的话，那么请再育成一次或多次直到培养出更多符合自己心目中的选手入队。至于这项比赛倒真没什么可讲了，都是纯比赛的东西,说穿了，就靠实力去拼吧。当得到最终胜利后便会追加“最强之道”的究极菜单选项。



经过艰辛的比赛之路，大家终于获得了胜利……所有的幸福与荣耀，在这一刻都属于辛勤培育球队的玩家！

关于“事件”

本作大量的搞笑随机事件和状况是最大的特点，比如失恋事件、误入女澡堂事件、看录影带以及训练中一些必杀获得的事件等，而对于这些事件不同的处理方法和不同情况下得到的结果有时都还不一样，但绝对都是出乎意料的，限于篇幅，这次只简单向大家介绍几个经典的画面。



恋爱事件(失恋)—分手的事件：训练或者比赛的时候,会发生怪兽队员因为分手而失神痛哭的事件,状态降到谷底。

比赛事件(结束时的浴室触电事件)—抗电能力变强：比赛胜利结束的时候发生的事件。队员去浴室洗澡庆祝胜利，乐极生悲踩到电线，当场触电倒地（……）但是却因此获得“抗电能力变强”的特征。此特征可被“抗电能力变弱”事件覆盖。



训练事件(误闯女浴室事件)—随机决定效果：队员训练之后去浴室泡澡，正在这时却发现误入女浴室……，这时会出现强行突破,藏躲等场面,失败的话会被诸多女性暴打住院,强行休息一段时间,其间不能参加训练和比赛……。成功的话队员会平安无事，某项能力值上升。



マリオゴルフ GBAツアー

马里奥高尔夫 GBA巡回赛

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2004.4.22
	类型：SPG	价格：4800日元	其他：——

文/逆转ACE：阿哲
(Papa,晨,naka协力)



继在N64上创下400万惊人销量后，任天堂再度在GBA上推出加入了诸多原创要素的新作《马里奥高尔夫 GBA巡回赛》。

此次给人最大印象的便是马里奥高尔夫所借用的《黄金太阳系列》的系统风格，对于一些GBA老玩家们来说，这样的感觉一定很回味吧。在本游戏中的主题还是以高尔夫这项野外运动为主，不过还加入了RPG以及养成要素在内，使游戏的可玩性大大加强，虽然在图像画面表现力上不及N64的《马里奥高尔夫64》和NGC的《马里奥高尔夫 Family Tour》，但其内在的游戏性可以说是青出于蓝的，这款难得的马里奥高尔夫大作各位要是错过了的话那可会是抱憾终生啊！

菜单选项

◆主菜单



1、故事模式
2、自由模式
3、对战模式
4、查看状态
5、设置
6、专业辞典

◆故事模式中的5个 PLAY MODE

图示	日文名称	英文名称	中文名称
クラブロッジ	クラブロッジ	Club Lodge	俱乐部会所
シングルストーナメント	シングルスト－ナメント	Singles Tournament	单人锦标赛
シングルスマッチ	シングルスマッチ	Singles match	单人竞赛
ダブルスカップ	ダブルスカップ	Double cup	双人杯
ダブルスマッチ	ダブルスマッチ	Double match	双人竞赛

一个八毛是很少，攒到一起就多了。寄了四张回函卡，名字还是没找着。心灰意冷想上吊，却有心愿还未了，希望这首打油诗登上PG心愿了，死而无憾瞑目了。田路；16；男；072750；河北省涿州市铁路中学初三1班



出场人物简介

角色	简介
 ニール	本作男主角，从师于传说中的职业高尔夫球选手Kid，名师出高徒，其能力不容小视。
 エラ	本作女主角，同ニール等人一样，也拜师于Kid，是个性格活泼、开朗的女孩子。
バズ	Kid的4徒弟之一，一直视ニール为竞争对手，以成为最强高尔夫球选手为目标。
ヘレン	和バズ搭档的女子双打选手，也是Kid的徒弟。
キッド	因身体原因暂时归隐的传说中的高尔夫选手，但却从未放弃其对高尔夫的执爱，现在是ニール等人的师傅。
ジョー	Mario俱乐部中的冠军，节奏感相当好，非常热爱舞蹈。
バッツ	Mario俱乐部中的前冠军，现在专注于双打。
シェリー	受母亲的影响而开始迷上高尔夫，是パーム俱乐部的冠军。
グレース	曾有着"高尔夫女王"之美称，是パーム俱乐部的前冠军。
アゼリア	有着高尔夫天赋的选手，是现在デューン俱乐部的冠军。
ティニー	有强大腕力的选手，前デューン俱乐部的冠军。
ジーン	作为リンクス俱乐部冠军，还是一位有着"国王中的国王"赞誉的天才。
マリオ	不用多介绍大家都很熟悉的Mario，凭借其水管工强大的腕力击打出高速如炮弹般的球。
ピーチ	碧奇公主也来了，虽然击球力量小，但是却很精准呢。
ドンキーコング	腕力最强的大金刚，可是精准度就差远了。
ヨッシー	可爱的耀西也来了，和碧奇差不多，精准度高，且击球力度比碧奇大。



故事流程

进入游戏，马里奥系列的经典人物可爱的蘑菇小子带着一位大叔出现在我们面前，随后选择游戏开始时的主人公了--左女：エラ(Ella)，右男：ニール(Neil)。之后再按照大叔的要求选择惯用手，并且还可以给主角改名。笔者选的是ニール，右手。



在阳光下，一座古堡矗立在童话一样的世界里。正门前，Neil和バズ(Buzz)先行到了一步，跟随其后的是Ella和ヘレン(Helen)。这四位具有天赋的高尔夫球手来到这里都是为了成为高尔夫的最强达人，并与名噪一时的MARIO切磋。正当4人对古堡式的俱乐部大加品评的时候，"先生"キシド(Kid)也赶来了。

在5年前，KID作为MARIO CLUB所属的高尔夫球手，在マリオン（MARION）、パーム（PLAM）、デューン（DUNE）、リンクス(LINKS)的四个场次的所有俱乐部中，获得总冠军，被称为当时最强的高尔夫球手。然而在这之后，他因为强行进行了过力的特训，导致身体患病而不得不淡出球坛。Kid在这五年消失踪迹，然而他并没有放弃他所钟爱的高尔夫，他认为既然自己不能再打高尔夫球了，何不把高尔夫技术传授给年轻人？于是，故事就这样展开了……

进城后，Kid带着4个年轻人到达古堡中的MARION俱乐部支配人室，与大叔和ブロ谈论了有关将这4个人托付给了MARION CLUB的事后Kid就离开了。与此同时4人成为了俱乐部的研修生。接下来玩家可以自己在城堡里转一转，在得到足够的信息后进入城堡中央发光的大门。这时Ella赶来，Buzz和Helen两人组成一队则先行一步。沿途Ella会介绍マリオンクラブ キヤデイマスター室前（MARION俱乐部 总经理室前）几个路口的用途，最后到达木屋，进入甜蜜的梦乡。

饿龙！VOL12的封面怎么被你画成那个样子啊！要不是看到“掌机迷”三个字，我还以为是学龄前儿童的辅导书呢！
孙辰；17；男；230001；安徽省合肥市七中高一3班；兴趣：睡觉；QQ：114949269



醒来后走进Ella的房间，这时会有一个菜单：第一项是自己出去；第二项是同Ella一起；第三项是睡觉；第四项是与Ella进行对话。笔者选的第一项个人行动。调查Ella的床头柜可以给他改名字。如果是第一次玩高尔夫的玩家建议从木屋出来后往下走，进入MARION俱乐部后，先回到练习场进行高尔夫知识的补习，顺便熟悉一下操作系统（具体操作在后文会提到），其中有各种技巧的训练，每种技巧顺利达成可出现新的场地。熟悉系统后回到MARION俱乐部的左边与球场工作台的工作人员对话，选择报名参加比赛，之后往右走站到3个人后面，就可以进行俱乐部比赛了。经过18场比赛后得到成绩，如果获胜就可以获得第二个俱乐部パーム（PLAM）参赛资格。随后我们来到位于左上角的PLAM俱乐部，再次和球场工作台的工作人员对话参加比赛，赢得比赛后得到第二个奖杯和デューン（DUNE）参赛资格。接着就去左下角仙人掌地带DUNE，完成第三轮比赛得到最后一个地图俱乐部リンクス（LINKS）的参赛资格。随后我们再到LINKS进行拼杀！赢得胜利后出现游戏的"STAFF"，这个时候千万别关机，因为会出现隐藏剧情。

在出现如图所示的"TO BE CONTINUED"的字样后会回到标题画面，这时再进入故事模式。自己的房间会有之前4个俱乐部的奖杯，出自己的房间后在Ella房间的桌子上发现一封信。读完信后回到古堡，你会发现正中央反置的马里奥头像上有一个黄色发光物，调查后蘑菇小子会带你进入马里奥世界。再次进行拼杀，赢得比赛后会得到马里奥世界的奖杯，再次出现"STAFF"，但在上一次出现"TO BE CONTINUED"的图中留言变为了"CONGRATULATIONS！"。如上，全部俱乐部通关。



单人模式进行完了以后，我们就开始进行双人吧！从自己的房间出来后，在Ella的对话时选第二项，这样Ella就会跟着你了，然后依照单人模式的顺序将各个俱乐部注意击破。（注意：同一俱乐部双人模式所得到的奖杯与之前单人模式得到的是不同的。）完成4个俱乐部和马里奥世界的比赛后，到古堡的东侧，你会发现之前全都是两个球棒的雕像在完成单双人比赛以后会变样！此时蘑菇小子会出现，对话后会给你一个加5y击球距离的酒。这时你可以走到雕像面前调查以前的成绩，MARION俱乐部的成绩在左下角的马里奥身上，PLAM的在左上角的公主身上，DUNE的在右下角的大金刚身上，LINKS的在右上角的路易身上（这4个在没出现雕像前也能调查），再看看马里奥世界的成绩，竟然在最深处主角的雕像身上！



球杆&操作信息

球杆	说明
1W 3W 4W	木杆3支（1w、3w、4w）长距离球
3I 4I 5I 6I 7I 8I 9I	铁杆7支（3I～9I）较长距离球
PW	挖起杆（PW-pitching wedge）越过高岭等障碍物，以及切球入果岭
AW	介于PW和SW之间的AW（all-purpose wedge）
SW	以及沙坑挖起杆（SW-sand wedge）球落沙坑用
Pt	推杆（Pt）推球入洞

如果我能上的话，想对PG说："我永远支持着你，看护你，请别忘了还有我这个不合格的追随者。"
王磊；21；男；550001；贵州省公安厅

◆击球评定

Double Eagle或者albatross	双老鹰，低于标准杆三杆
Eagle	老鹰，低于标准杆二杆
Birdie	小鸟球，或博蒂，低于标准杆一杆
Par	球员击球入洞的杆数与标准杆数相同
Bogey	补给，也称"柏忌"，高于标准杆一杆
Doulble Bogey	双柏忌，高出标准杆二杆




◆具体操作

L：提升POWER MARK R：降低POWER MARK 方向键 上下：偏向CLUB 左右：偏向射击的方向 射击中：偏向打击要点 SELECT：照相模式 START：姿势菜单 A：射门选项决定 B：射门转换选项取消 B+方向键：偏向打击标记	L：放大 R：缩小 方向键：相机方向调节 SELECT：全体线路 START：姿势菜单 A：射门模式 B：相机跳跃

◆个人操作心得

按上下为切换球杆，按左右调整方向，按L&R调整高度，按B调整发力大小（ノーマル普通力量/パワ－超级力量[6次]/ショート轻轻一击），按住B再按方向键可以调整球的受力点，按A发力，按SELECT可以对镜头进行定位。

在按下A发力后按A：AUTO，自动球。

在按下A发力后按B：MANUAL，手动球。

在按下A发力后按B后手动球中：

槽回到击球点时按A或B：普通球。

槽回到击球点时按AA：向前转（TOP SPIN），球落点距离比普通球远。

槽回到击球点时按AB：超级向前转（SUPER TOP SPIN），球落点比向前转距离大，与超级力量配合可以大大增加距离。

槽回到击球点时按BB：向后转（BACK SPIN），和向前转相反，球向后转，当然是控制球落点距离的方法啦。

槽回到击球点时按BA：超级向后转（SUPER BACK SPIN），球落点比向后转距离大。

几点重要心得：

1.在球被击出的过程中按B键可以看到此次击球的重放！

2.打球的时候,注意画面右上角的箭头和数字,那个代表了风向和风速，风速为0时击球轨迹将不受风力影响,超级球在Nice shoot+超级力量+SUPER TOP SPIN +顺风的条件下可以打出。

3.パワ－超级力量每局只有6次,但是打出Nice shoot次数不减。熟练运用对进攻果岭大有裨益。

4.L&R调整高度后下面力槽上那个游标也会动，击球时力度只要控制在游标的位置就能打到预定后的位置，如果调完后仍然是使全力就达不到预期效果了。

5.如果在比赛中遇到雨天，或者风比较大，按start退回到标题画面，再继续比赛就可以改变天气状况，直到玩家认为满意为止。



人物信息：

1.レベル	(Level)	等级
2.ひきょり	(DRIVE)	击球距离
3.たかさ	(HEIGHT)	击球高度
4.もちだま	(SHOT)	打击度
5.ミ－トエリア	(IMPACT)	对球的撞击力
6.コソトロ－ル	(CONTROL)	对球的控制力
7.スピソ	(SPIN)	球的旋转力



全地图小鸟杆研究

1、マリオン（MARION）俱乐部

（1）这一关是初始关，所以难度不大，直线击球超级力量+super top spin小鸟杆轻而易举。所选人物可以一杆打200y的朋友建议你第一杆将球打到如图所示的平台，最好能打到条文草坪区域，第二杆上果岭。




（2）这一关出现海域，运用超级力量super top spin把球打到中央的高地，第二杆上果岭。

（3）这一关用超级力量的3w，第一杆上果岭。




（4）这一关第一杆打上高地，尽量打得远些，第二杆再上高地，第三杆上果岭。




（5）这一关第一杆要保持在高地上，第二杆上果岭。

（6）这一关找个窍门，第一杆打在湖的西岸，第二杆上果岭。注意不要掉到水里。




（7）这一关第一杆运用超级力量super top spin把球打到高地上，第二杆再上高地，第三杆上果岭。




（8）这一关一杆上果岭！（什么？你上不去？－－|||……）

（9）这一关第一杆运用超级力量或者super top spin把球打到高地上，第二杆上果岭。




（10）这一关第一杆打到运用超级力量加super top spin如图所示条纹草坪的高地上，第二杆上果岭。如果落在深绿色草坪上就不行了，要注意。

（11）这一关颇有难度，第一杆要把握好超级力量加super top spin才能上高地，上了高地后就简单了，第三杆上果岭。




（12）这一关一杆super top spin或超级力量搞定！




（13）这一关可以不用超级力量，第一杆用一个super top spin用来上平台，两杆上果岭。

（14）最有难度的一关，第一杆用超级力量+super top spin将球打在高地峡谷位置，如果第二杆的路线被树挡住或是出了条纹草坪是不行的，因此要提前计算好。第二杆上果岭。




（15）这一关是较为简单的，可以不用超级力量，只用super top spin。第二杆上果岭。

（16）这一关同第15关一样，第二杆上果岭。




(17) 这一关一杆上果岭。

(18) 这一关的第一杆上高地很难，只要保持在条纹草坪上就好。第二杆上高地，没难度。第三杆上果岭。另:第二杆打到湖泊西岸也是可以的。




2、パーム（PLAM）俱乐部

(1) 这一关没难度，熟练运用super top spin就行了。第二杆上果岭。




(2) 这一关和第一关一样，注意第二杆的路线不要被树挡到了，第二杆上果岭。

(3) 这一关第一杆打完后保持在条纹草坪上也可上高地，第二杆上高地，注意不要让树挡住路线，第三杆上果岭。




(4) 这一关第一杆用超级力量上高地，第二杆上果岭。




(5) 这一关一杆上果岭，注意果岭后面的湖，不要掉到湖里。

(6) 这一关因为整个图都是高地，所以保险起见用一次超级力量+super top spin好了，如果对自己的球技有信心也可以不用。第二杆上果岭。




(7) 这一关正常的三杆上果岭，注意不要出条纹草坪。




(8) 这一关一杆上果岭，控制好球的落点就行了。

(9) 这一关注意第一杆不要掉到峡谷里，第二杆上果岭。




(10) 这一关第一杆打左右两块高地都可以，第二杆上果岭。

(11) 这一关第一杆上高地，第二杆超级力量+super top spin上果岭。




(12) 这一关一杆上果岭。

(13) 这一关第一杆不用上高地也行，第二杆过河，注意不要让树挡了路线。第三杆上果岭。




(14) 这一关第一杆要用超级力量+super top spin上高地，第二杆上果岭。




(15) 这一关用super top spin一杆上果岭。

(16) 这一关第一杆只要停在条纹草坪上就行了，第二杆上果岭。



(17) 这一关前两杆都用super top spin，第三杆上果岭。



(18) 这一关第一杆用超级力量+super top spin上左侧中间的高地，第二杆用超级力量上果岭。

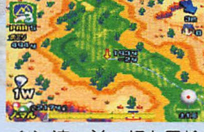
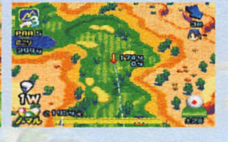
3、デューン（DUNE）俱乐部

(1) 这一关第一杆用super top spin使球尽量离标杆近一些，第二杆超级力量+super top spin上果岭。



(2) 这一关运用超级力量+super top spin上到最高层，第二杆上果岭。

(3) 这一关第一杆上左高地(或用超级力量+super top spin),第二杆上高地的条文草地,第三杆上果岭。



(4) 这一关一杆上果岭。



(5) 较难的一关，第一杆用超级力量+super top spin上到两个高地中间，第二杆上果岭。

(6) 这一关第一杆用超级力量+super top spin上高地，第二杆上果岭。

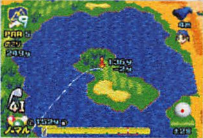


(7) 这一关与上一关相仿，第一杆上高地，第二杆上果岭。

(8) 这一关一杆上果岭，注意果岭形状，以免从果岭跳出。



(9) 这一关第一杆用super top spin上左侧的高地，第二杆上中间的小岛。第三杆上果岭。



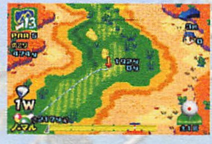
(10) 这一关第一杆用超级力量+super top spin上高地，最好是在条纹草地上，然后第二杆上果岭。

(11) 这一关一杆上果岭。注意不要掉到河里。



(12) 这一关只要第一杆打到高地上，基本上就算成功了。第二杆上果岭。

(13) 这一关主要是第一杆停在高地的条纹草地上，第二杆也如此，第三杆上果岭。



(14) 这一关第一杆要打到高地上，第二杆超级力量或者super top spin上果岭。



(15) 这一关一杆上果岭。

(16) 这一关第一杆上高地，第二杆用到超级力量或者super top spin上果岭。



(17) 这一关第一杆用超级力量+super top spin，第二杆打到高地上，第三杆上果岭。

从97年起到04年，从GB到SP，七年了，游戏将我制造成高手，今年多谢《掌机迷》，使我更上一层楼。
温海冬；16；男；637000；四川省南充市九中2004级6班；兴趣：音乐、漫画、GBA




(18) 这一关第一杆打到高地，第二杆用超级力量或super top spin上果岭。

4、リンクス（LINKS）俱乐部

(1) 这一关很有难度，如果不用超级力量+super top spin+nice shoot是不行的。




(2) 又是很有难度的一关，第一杆超级力量+super top spin+nice shoot上绿色条纹高地，第二杆打普通球道条纹草地。第三杆上果岭。




(3) 这一关一杆上果岭。

(4) 难度颇大的一关，第一杆用超级力量+super top spin+nice shoot将球送到峡谷右岸的条纹草地，第二杆super top spin上果岭。




(5) 这一关为长距离战，充分运用风力+超级力量+super top spin+nice shoot。第一杆必须落在条纹草地上，第二杆上果岭。

(6) 这一关一杆定乾坤。




(7) 这一关又是难关，第一杆尽量把球打到那排松树下面的条纹草地。第二杆超级力量+nice shoot上果岭。

(8) 这一关相比较而言较为简单，第一杆停在蓝色区域左侧，第二杆也是停在那块蓝色区域的左侧，第三杆上果岭。




(9) 这一关第一杆超级力量+super top spin+nice shoot上高地，停在蓝色区域下方，第二杆上果岭。




(10) 这一关一杆上果岭。

(11) 这一关第一杆超级力量+super top spin让球停在两个蓝色区域的中间，第二杆上果岭。




(12) 这一关第一杆超级力量+super top spin+nice shoot落在从下数第二块蓝色草丛的左边，第二杆用超级力量要注意不要打到峡谷，第三杆上果岭。




(13) 这一关很简单，就算不上高地也一样能得到小鸟球评定，只要不落杂草丛里就行了。

(14) 这一关第一杆超级力量+super top spin+nice shoot上到高地的边缘，第二杆上果岭。




(15) 这一关超级力量+nice shoot一杆定乾坤。

(16) 这一关第一杆先上高地，第二杆超级力量+super top spin上第二个高地，第三杆上果岭。

找了足足六个月，还是找不到《PG》VOL1，前两天见一电玩BOSS有一本旧得不成样的VOL1，还说他按进价/折卖给我，要25元，晕……陆飞；16；男；450000；河南省郑州市郑东新区四十七中高一9班




（17）这一关第一杆用超级力量+super top spin+nice shoot上高地，第二杆用同样方法上果岭。




（18）这一关又是长跑，第一杆用超级力量+super top spin向河对岸打，第二杆超级力量+super top spin+nice shoot上果岭。

5、马里奥世界

（1）这一关是初始关，一杆定乾坤吧！




（2）这一关第一杆在这个月牙形的绿草地上作为中转，第二杆超级力量+super top spin到达五星果岭。

（3）这一关第一杆超级力量+super top spin+nice shoot上高地，第二杆上果岭。




（4）这一关第一杆需要引爆炸药，就是带有惊叹号的那个，之后石头会被炸毁。第二杆到对岸的条纹绿地，第三杆上果岭。



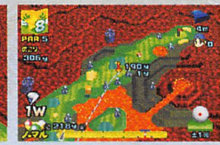

（5）这一关第一杆启动开关清除石头，第二杆上果岭。

（6）这一关一杆上果岭。

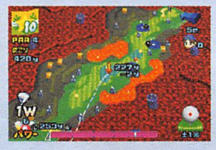



（7）这一关第一杆随便开起一个引擎，第二杆上果岭。

（8）这一关有多种走法，重点是中间的岛屿利用，第一杆打到空地，第二杆跨岛，第三杆上果岭。

（9）这一关第一杆开启引擎，第二杆上果岭。

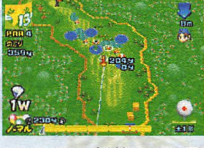
（10）这一关第一杆打到蓝色区域滚动到条纹草丛，第二杆上果岭。

（11）这一关一杆上果岭。注意：上边有漂浮着的正方体。




（12）这一关第一杆到达条纹草丛，第二杆上果岭。

（13）这一关先到大条纹草丛，第二杆上果岭。




（14）这一关第一杆先到达西岸，第二杆越过海峡，第三杆上果岭。




（15）这一关一杆到果岭。

（16）这一关是比较难的，第一杆超级力量+super top spin+nice shoot到蓝色区域，第二杆到果岭。

风林兄在“VCD”中那句“雪人儿”，有力道，应该去唱陕西民歌。还有雪人兄你应该改个名字叫“累”，里面你那样真的好累（我都看累了）。这样下去你的样该会缩水很多的。虽然不能见MM真颜，不过通过声音应该是个纤瘦、活力十足、超




(17) 这一关第一杆超级力量+super top spin+nice shoot到蓝色区域，第二杆超级力量+super top spin到果岭。

(18) 这一关第一杆打中引擎，星星岛屿就会与左&下的岛屿合并，第二杆打到岸边，第三杆到果岭。






隐藏人物&球杆打造

ジョ-(Joe): MARION俱乐部成员　在MARION俱乐部练习场的东南角，戴墨镜的就是他了。赢得比赛后得到シェリ-(Shelley)的信息。




シェリ-(Shelley): PLAM俱乐部成员　在PLAM俱乐部练习场的东南角,橘色头发的女的就是。赢得比赛后得到アゼリア(Azeria)的信息。

アゼリア(Azeria): DUNE俱乐部成员　在DUNE俱乐部练习场的东北角，戴帽子的女的就是。赢得比赛后得到キシド(Kid)的信息。




キシド(Kid): LINKS俱乐部成员　在LINKS俱乐部练习场的西面，就是4人的教练，戴黑帽子的男的就是。与他对话会得到オーダークラブチケットD。赢得比赛后右边的仙人山就会开启再赢得后会得到加5y击球距离的酒。

パッツ(Patts): MARION俱乐部成员　在Ella的对话时选第二项，这样Ella就会跟着你了，与MARION俱乐部练习场的东南角戴墨镜的ジョ-(Joe)对话后パッツ(Patts)出现。赢得比赛后得到シェリ-(Shelley)与グレース(Greace)结组的信息。






グレース(Greace): PLAM俱乐部成员　同样带上Ella，与PLAM俱乐部练习场的东南角橘色头发的女的シェリ-(Shelley)对话后グレース(Greace)出现。赢得比赛后得到アゼリア(Azeria)与ティニ-(Tinny)结组的信息。

ティニ-(Tinny): DUNE俱乐部成员　同样带上Ella，与DUNE俱乐部练习场的东北角戴帽子的女的アゼリア(Azeria)对话后ティニ- (Tinny) 出现。赢得比赛后得到キシド (Kid) 与ジーン(Gene)结组的信息。




ジーン（Gene）: LINKS俱乐部成员　同样带上Ella，与LINKS俱乐部练习场的西面戴黑帽子的男的キシド(Kid)对话后ジーン (Gene) 出现。

两个伙伴バズ(Buzz)和ヘレン(Helen)的收集玩家们



自己探索一下，我就不在这里罗嗦了。







在自由模式和对战模式中最初能选择人物2位原创人物Neil和Ella以及马里奥、公主、Yoshi、金刚4位经典人物；隐藏人物只要把他（她）击败就可以选他（她）了。单机模式最多可取得16个人物，如果想取得更多的人物需要与NGC上的《马里奥高尔夫 Family Tour》联动才能得到。

7.得到的オーダークラブチケット拿到在俱乐部锻造小屋的大叔那里可以打造新的球杆，装备后能力值增加。

A	B	C	D
跳跃球杆	超低速球杆	火星俱乐部	超旋转球杆
低速球球杆	瓶罐球杆	低速&旋转球杆	赌博球杆
腕轮球杆	笔直球杆	低速&腕轮球杆	
精确球杆	超精确球杆	精确&控制球杆	
控制球杆			



道具取得&迷你小游戏

1、几个隐藏道具的地点：

(1)古堡左边小门外面的桶，调查后得到一个加。





(2)大地图中北方空地上的大树，调查后得到1UP蘑菇。

(3)俱乐部锻造小屋的柜子里有オーダークラブチケットA。





(4)在马里奥世界，碧奇公主的城堡后面有一个桶，调查后得到1UP蘑菇。

(5)在大地图北方有一个小屋，在屋子后面的桶中有一个2y击球距离的酒。



2、在各个训练场都有各种技巧的专项训练，训练完后再与其训练就可进入挑战模式，每种技巧10回合有7回合达成可出现追加要素。

3、在东侧有一个叫"CLUB★SLOTS"的地方，其中会以老虎机的形式选择球杆，然后进入场地。那里有四个管道，每个管道3局，当全管道打完的时候，站在门前的的小丑会给你一瓶加击球距离的酒。



4、ゲートの森打关形式和"CLUB★SLOTS"差不多，只不过这个mini游戏有点难：当球经过两个标杆时标杆就会消失，要求球在进洞之前不能有立着的标杆。全管道打完后也会得到奖励的。

5、在各个俱乐部中打特定的动物会有奖励。

第一个俱乐部打那个抓着乌龟的鸟　得到加2y击球距离的酒。

第二个俱乐部打章鱼（要连续打它2次）得到オーダークラブチケットB。

第三个俱乐部打沙虫（连续打它3次）得到オーダークラブチケットC。

第四个俱乐部打田鼠(连续打它3次）得到加3y击球距离的酒。



6、在收取隐藏人物KID之后，到俱乐部旁边的仙人山也会有mini小游戏，能够从仙人手里赢得加5y击球距离的酒。

我也想投稿设计《PG》的封面图片啦！可以吗？只有“任性贴图区”还是觉得太小，告诉我可不可以吧！
广东广州；511470；MJN　雪人：你可以试试啊，如果你能打动我们的话，当然会采用了！


SP
软 硬兵 团



改卡解惑

献给穷苦玩家和DIY爱好者

文：MSN-04 SAZABI

随着烧录卡成本价格不断降低，许多GBA玩家都有意为自己购入一款，好赶赶潮流，享受一下烧录的乐趣。但市面上的烧录卡琳琅满目，EZ、XG、GBA LINK、EZFA，还有上市不久的EWIN……选择哪一款对菜鸟们来说无疑是个头疼的问题；再加上主流的256Mb容量烧录卡动辄接近甚至超过一台GBA的价格更是让许多囊中羞涩的玩家望而却步。正当大家苦恼地在网上或者书上到处搜集有关消息对比选择的时候，不知有没有发现一种称为"改卡"的玩意呢？

所谓改卡，就是对普通卡进行改造使之变成烧录卡的一个过程。也许有不少读者会感到疑惑，如此廉价的普通卡，有可能变成烧录卡吗？为了解答这个问题，我特意引用了eDIY的两段说明——

"对于普通的普通卡,只能读取卡带中的数据；对于市售的烧录卡，由于使用FLASH芯片，所以可以反复擦写卡带中的数据。但几乎所有的普通卡都是采用FLASH芯片来存储游戏的，从硬件结构上讲,它们和一般的烧录卡并无太大区别，因此同样可以擦写卡带中的数据。

擦写卡带中的数据实际上是擦写卡带上FLASH存储芯片中的数据。对于FLASH芯片，要读取数据或者擦除数据或者写入数据，就需要控制一些引脚来满足某种时序关系：要完成擦除和写入操作必须能够控制FLASH芯片的WE引脚，但读取操作的时候只需把WE置为高电压就行了。因为普通卡设计的时候并不需要擦除和写入的功能，因此将WE引脚与电源VCC连接到一起，让WE始终为高电压,从卡带的外部引脚（即金手指）上是无法控制WE的,从而屏蔽掉了擦除和写入的功能。我们要做的就是要恢复这个功能，将FLASH芯片的WE引脚与电源VCC分离，并将它与卡带金手指的第3脚连接起来,GBA卡带的第3脚的功能是WR，我们可以通过这个引脚去控制FLASH芯片的WE，这样对普通卡FLASH芯片进行擦写的硬件条件就具备了,也就是说普通卡经简单改造后就可以当做一盘烧录卡来使用了。"

看过后是不是感到很神奇吖？感兴趣的读者想必会好奇道："eDIY是谁呀？这么厉害！"其实eDIY也就是GBA LINK的开发小组，想当初就是他们把改造过的普通卡以极低的价格带到我们身边，并且无私地把原理和方法公布开去，使无数穷玩家都能过上一把烧录瘾。时至今日，不甘停留于改卡业务的eDIY小组已经通过销售ZIP系列卡带并以相对低廉的价格为GBA LINK在市场上赢得了一席之地……哎呀，话题扯远了。说回改卡，虽然市售烧录卡在价格上已经为大众所接受，功能也是一个比一个强大,但是凭借着无可比拟的价格优势,改卡依然在烧录界以顽强的生命力生存着。值得一提的是，在改卡这个圈子内，更有以BinBin30为首的一群"改卡疯子"（^_^），他们之所以至死不渝地支持着改卡，原因除了不必投入大量资金以外，更多的我想是为了享受DIY的乐趣吧！无论您是出于资金的匮乏还是出于对DIY的热爱,改卡大门时刻向您打开！

望着手中闲置的普通卡资源,大家是不是有点心动、开始热血沸腾起来了？如果您现在有一股改卡冲动的话,那我的目的也就达到了（不是圈套啦）。下面我就先申明一下当改卡者的条件：

首先，要具备一定的电器基础知识……其实不用很高的，一名中学生就可以胜任（说实话我也只是高二而已^_b）；其次，由于改卡经常要给芯片挑引脚和焊接电线，所以胆大心细之余还要懂得使用电烙铁（没用过的话找一些废电器的板先练练手、培养一下感觉，免得真正改起卡来手忙脚乱……其实当年我也只是学了一个下午而已^_b）；最后，要备有良好的心理素质，因为改卡这活不可能一帆风顺的，有时碰上绝症卡或者人为损坏在所难免……总

之失败了不要气馁，要有卷土重来的决心！

好了，确定自己可以接受“艰巨”的改卡任务之后，咱们来认识一下改卡要用到的工具：

1、电烙铁：16W内热的就可以了，尖头的比较好用；2、松香：对焊接起辅助作用；3、焊锡:焊线时使用，有的内含松香；4、漆包线：连接线路的主要材料，不必过粗，细细的就好；5、万用表：主要用来测两处地方是否导通，改带转接板的普通卡经常要用到；6、缝衣针：挑芯片引脚时使用，找根比较细的；7、美工刀：给漆包线去皮、修整卡壳等时候使用；8、透明胶：焊接完成后有来固定漆包线，其实双面胶、贴纸什么的都能用。

一切准备就绪，可以动手了……什么？您问我应该怎么改？不是要我在这里说吧？普通卡的种类这么多,改法也层出不穷,一个一个教不太现实。建议大家在一些改卡论坛上寻找自己卡带的改法（个人推荐“烧录地带“旗下的“无国界烧录论坛”，http://www.gbaflash.com/bbs/index.php?s=857b6e7d8680878258f08a072801c67d&showforum=13。这里的资料是最齐全的，而且汇集了众多改卡甚至编程的高手），如果实在找不到跟自己卡带相同的话，可以用数码相机、摄像头或者扫描仪什么的把卡带的图片发上论坛，向高手们求助，通常他们都会很热心地帮助您的（就算他们不帮我也会帮^_^）。

哎呀！差点忘了说，改好的普通卡要用GBA LINK或者刚推出的火线（Fire Linker）来进行烧录，实际上它们也就是一根烧录线，以连接的GBA作为烧录器擦写卡带……放心，这绝对不会损害大家心爱的GBA的（^_^）。它们的使用都十分简单，大家买回来后肯定一试就会的，所以我就不在这里多言了。关于GBA LINK和火线的其它信息请大家到它们各自的官方网站去看吧，分别是http://www.gbalink.net/和http://www.gamebios.com/（顺带一提，上面也有各自的论坛链接，可以找改卡资料或者提问）。另外，除了以上两种烧录线以外，据说还有一款叫GBA Line的也支持烧录普通卡，连烧录线本体也允许玩家自己DIY这更省钱了。不过我没有用过，所以就不加评论了，有兴趣的读者可以到它的官方网站去瞧瞧,http://www.gbaline.com/。

其实，如果大家只是想烧录普通卡的话，我建议购买火线。因为它有一个专门为烧录普通卡而设计的程序，不仅支持的FLASH芯片种类要比GBA LINK丰富得多，而且要支持一款未支持的普通卡也很容易——只要用烧录软件导出普通卡的Log文件发给龙龙（火线开发者龙啸九天^_^），很快他就可以给您支持这盘卡的升级软件了，非常便利！见到火线如此强劲，一些使用GBA LINK的改卡者就开始抱怨了，说什么“eDIY忘了老本行”，什么“有了ZIP不要普通卡”,还有要求“立马加大对普通卡的支持力度”的……其实大可不必，毕竟GBA LINK现在卖的是ZIP系列卡带，把重心放在它们上面是理所当然的,专心为ZIP卡带开发使用便利、功能强大的烧录软件,是对拥有它的用户最好的回报，也是今后发展的正确方向；对于支持普通卡这一得不到任何利润回报的工作，eDIY根本没有一定要做的义务，肯做是他无私,不做也是人之常情。更何况它并没有火线那种特制的程序,要支持一款未支持的普通卡往往需要投入更多的精力,而不是如我们想象那般简单的。所以，大家就不要再埋怨GBA LINK了，它在不改变ZIP卡带硬件的基础上，通过软件给用户以金手指、SMS、SRAM压缩等强大实用的功能，无形中等于变相增加了ZIP卡带的价值。这种“永远为用户着想”的精神是最值得我们敬重的,也是EZ、XG等其它厂商所不能及的，因此即使是我这样的改卡者，依旧还会坚定不移地在背后支持GBA LINK！

好像变成说大道理了……不过，我想说的也就是:只是为了改卡的就选择火线吧，GBA LINK更适合那些原本拥有ZIP卡带的用户。其实作为一家以盈利为目的的烧录卡厂商，即使是火线，在不久推出自己专用的火线卡后，工作重心自然也会从改卡转移过来的。不过购买了火线的改卡者大可以放心,毕竟火线有那个特制程序,支持新普通卡也只是小菜一碟,相信龙龙会很乐意帮大家升级软件！

本文结束前给大家分析一下这种由普通卡改造而来的烧录卡的优缺点吧：

优点：1、价格低廉（特别是二手卡带），所有的玩家应该都可以接受；2、省电，由于是由普通卡改造而来，所以耗电水平基本上是与一般普通卡持平的（随烧的游戏不同会有所差异）；3、改造简单,轻松享受到DIY的乐趣（这个也算……）。

缺点：1、不支持GBA ROM的合卡，这点是普通卡硬件上局限的。虽然可以通过软件实现“软合卡”（具体请浏览火线的网站，这里我不多说了），但是出于FLASH芯片的寿命考虑，故不推荐；2、存档兼容性因不同的普通卡会有所差异，这点主要决定于原普通卡的存档类型、SRAM的容量和PCB本身，不过这都不在咱们的讨论范围了；3、不一定所有的普通卡都能改，因此有可能误改了绝症卡遭到损失。

话就说到这里，想必大家现在对改卡已经有一个大致的概念了吧！对于动手能力不强的玩家，也并不是说与改卡无缘的。在改卡论坛上您们可以直接购买高手们改好的卡，或者把自己的普通卡寄过去让他们帮忙改，然后再自己买一个烧录线就可以使用……当然这样就得多花一点钱了。第一次写这种文章,写得不好请大家多多包涵……如果对改卡还有什么疑问的,可以发到我的邮箱（Email:gbalin@126.com)或者在改卡论坛给我留言，我会认真地为大家解答。最后祝大家改卡顺利、烧录愉快！

本文内容乃作者一家之言，仅供玩家参考，如实际模仿操作出现任何损失，本刊不负任何责任。另，希望对“拆、改、修”颇有研究的读者能够多多发来自己的软硬研究，造福广大掌机迷。

EZ FA烧卡器超酷玩法
——GBA变身手柄体验记

随着时间的流逝，GBA现今再也不像初期一样让人为之振奋了，下代掌机发布在即，GBA已经快到日暮西山的境地了，但是无可否认的是，在现在以及未来的一段时间里，GBA仍将拥有不息的生命力，毕竟它有自己特定的消费层，而且并不是每个玩家都有下代掌机的购买力，所以，靠GBA存活的烧卡器界还有一段路可走，然而时至今日，烧卡器要往哪个方向继续发展下去？传统的"烧/玩游戏"对于每种烧卡器来说都趋于完美，新的突破点在哪里？金手指、时钟、界面自换、开机密码、SMS记忆棒、ROM压缩……这些功能的出现无疑揭示着一个实质：烧卡器要发展，必须要走个性化、多功能化、实用化的路，而从各个烧卡器厂商不断对烧卡器驱动以及软件进行更新的迹象来看，他们都已把握住这个发展趋势，在加强基础功能的同时，又不断带给玩家们好玩实用的附加功能，以期巩固自己的地位，提高产品所占的市场份额。

这期云云给大家介绍的正是一个烧卡器的超酷玩法——有没想过把你的GBA/SP变成模拟器的控制手柄呢？而EZ FA用最新的配套软件EZFA Keyboard Emulator则可以实现此功能，神奇吧？此功能是著名的EZ FA烧卡器厂家为自家产品EZ FA量身打造的，目前该功能在业界仅有EZ FA一家实现，可谓独占鳌头。

实战GBA变手柄

【准备工作】：要实现该功能，我们必须拥有以下软硬件。

硬件：PC一台
GBA/GBA SP一台
EZ FA 烧录卡+烧卡线

软件：EZ FA烧卡软件EZFA Client
EZFA Keyboard Emulator
GBA模拟器+ROM若干

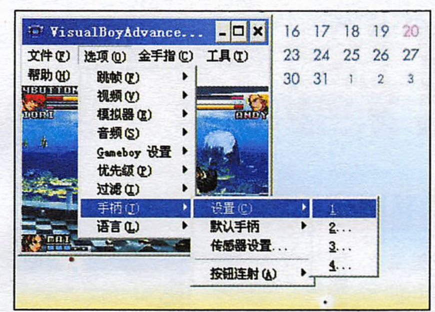
这个文件烧录到GBA中

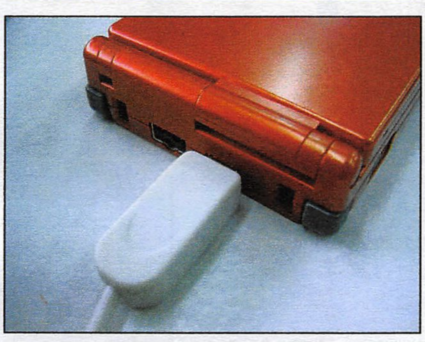
这个文件是应用程序，通过它设置按键映射

【方法详解】：下面云云给出详细的使用方法，一步一步地指导大家将GBA变成模拟器的手柄……

1、下载好EZ FA的驱动，安装好。
2、下载EZFA Keyboard Emulator软件包,将其解压。
3、将GBA和烧录线连接。
4、将烧录线和PC连接。
5、运行EZFA Client软件。
6、将EZFA Keyboard Emulator软件包中的EZFAKemu.gba烧到GBA/SP里面，下载有两种方法，一是把EZFAKemu.gba当成一个普通游戏烧录到EZFA卡带里面，另外一种方法是把EZFAKemu.gba直接烧录到GBA的RAM里面运行。

此文件是关键







7、将EZFAKemu.gba烧到GBA里后，运行并关闭EZFA Client程序。

8、在电脑上运行KeyboardEmu.exe。

9、开始进行键盘映射设置，所谓映射就是将GBA的每个按键定义为键盘上的某个特定按键，选择好每个按键的定义后，按KeyMap按钮即完成映射设置，这里比较直观，因为设置时直接在虚拟键盘上选取。

10、按Hook按钮是映射生效。

11、按Stop按钮停止键盘的映射。

12、打开GBA模拟器(如VisualBoyAdvance)，设置GBA按键到键盘的映射，映射必须与EZFA Keyboard Emulator刚才设置的映射一致。

经过以上设置，我们就可以用GBA操纵模拟器了，经测试，云云打开的几十的ROM都可以正常控制，以往用键盘玩模拟器的生涩感全然没有，而现在不但保留了GBA爽快的操作感，还可以得到一流的视觉效果，强烈推荐EZ FA玩家体验一下这个新功能，同时也推荐非EZ FA玩友加入EZ FA阵营，为这个超酷功能，值！

【小资料1】：EZ FA是EZ FLASH前开发者Borden离开EZ FLASH公司后重新研发的新一代烧卡器，具有兼容性好，功能多，系统稳定，外形酷，做工好，小巧便携的特性，目前该烧卡器在同类产品中价格具有相当优势，256M套装为580元/套。详情请参见前几期中云云对Borden先生的采访。

为何EZ FA能实现该功能？这就要从它的硬件特性说起，EZ FA采用烧录线的设计，彻底摒弃了烧录盒，此设计就为电脑与GBA直接相连以实现交互埋下了契机,如果是像EZ FLASH一样的设计，那是不敢奢望GBA能实现控制模拟器这一功能的。

【小资料2】：目前GBA的烧录卡有两种烧录方式，一种就是比较传统的烧录卡+烧卡器的设计，这种烧卡方式比较经典，但是有一定的局限性；而另外一种则是如EZ FA、GBALINK、XG2TURBO般采用烧录线直接与GBA相连的方式，这种设计的好处是能够保护金手指，方便实用，能够实现多种扩展功能（如无需卡带直接烧小游戏），特别是EZ FA采用此种方式后烧卡速度达到国内烧卡器中第一快，烧录64M游戏仅需要七十多秒。而且就长远来看，烧录线的设计是大势所趋，迟早会淘汰烧录盒的设计。

EZFA KeyBoard Emulator for 2K/XP

Button L:	Z	...
Button R:	X	...
LEFT:	LEFT	...
RIGHT:	RIGHT	...
UP:	UP	...
DOWN:	DOWN	...
SELECT:	3	...
START:	4	...
Button A:	1	...
Button B:	2	...

KeyMap
Hook
Stop
Exit

文/窗外不归的云

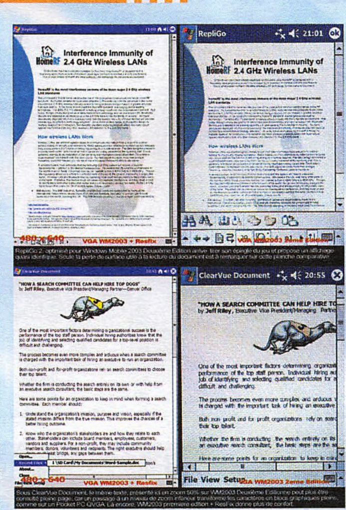
掌上风暴之便携终端

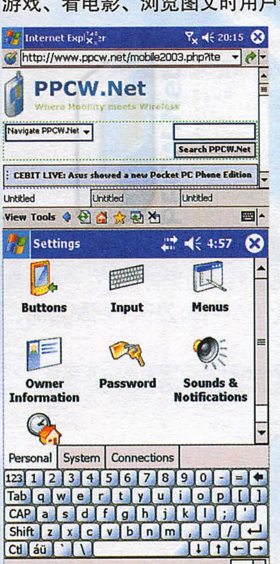
vol.3 文/安娜

一、微软英特尔的移动制霸之梦

近日微软主席及首席软件设计师比尔盖茨披露了PocketPC最新系统Windows Mobile 2003 Second Edition的一些细节。这个新版系统给PocketPC带来了一些什么新功能呢？

1、支持VGA屏幕（640×480分辨率）。传统PocketPC的标准分辨率是320×240，系统升级至2003 Second Edition后PocketPC的分辨率提升至640×480，玩游戏、看电影、浏览图文时用户会更舒服。（图1）（图2）





2、可以任意调整屏幕显示方向。传统PocketPC仅能纵向显示，加入新系统后，横向纵向任你选，左撇子们是最大受益者！（图3）（图4）

另外Windows Mobile 2003 Second Edition还在PocketPC原有IE上作了一些改进，今年下半年采用新版系统的PocketPC和手机将会大量面市，冲击硝烟弥漫的移动设备市场。

无独有偶，微软发布新系统没几天，英特尔在台北就紧随其后发布了为无线手持设备推出的新款Intel XScale CPU——PXA27x系列。该系列处理器集成了英特尔无线MMX技术，有了此种技术的支持，我们未来的掌上电脑和手机将可以轻松应对各种大型即时3D游戏和播放超一流的DVD质量视频。

PXA27x系列使用了英特尔移动SpeedStep（英特尔广泛应用在笔记本电脑上的一种节能技术），与以前的老XScale处理器相比，它可以降低高达55%的功耗耗能。除此之外，英特尔还在其新处理器中集成了英特尔快速捕捉（Intel Quick Capture）技术，有了此技术的支持，我们未来的掌上设备最高可支持4兆像素以上的移动设备摄像头，强得令人难以想象！英特尔PXA270系列处理器有多种配置，其时钟频率从312MHz至624 MHz一应俱全，而且还在处理器中配有高达64MB的英特尔StrataFlash闪存作为掌上移动设备的内存。

全新的英特尔2700G多媒体加速器（作用相当于PC机的显卡）与英特尔PXA27x系列处理器相结合，可为掌上移动设备提供先进的视频和图像处理能力，它支持MPEG-2、MPEG-4、WMV等多种视频格式，还可以提升图形的清晰度并提高其分辨率(最高支持1280x960像素)，另外它还可以支持双显示功能，可以方便地进行多媒体大屏幕演示。



虽然目前英特尔还没有表示该处理器是否会应用在掌上游戏设备上，但凭借英特尔的金字招牌和PXA27x系列的强大性能，相信它应用在掌上游戏设备将是迟早的事情。作为世界最大的处理器生产厂商，英特尔决不会无视掌上游戏设备这块“肥肉”，很可能利用这次新产品的推出作为契机，大肆进军掌上游戏设备市场。

从上面微软与英特尔的种种举措我们可以看出未来移动设备发展的趋势：一、屏幕还会继续增大，以满足用户的多媒体和游戏需求。二、分辨率还会继续提高，这样才可以配合未来移动设备的高质量摄像头拍摄的越来越清晰的照片。三、无线功能成为移动设备必不可少的标配，红外、蓝牙技术和WiFi等无线功能将会大行其道，移动设备玩无线网游将不再是幻想。四、游戏功能越来越强悍！年内肯定会有更多震撼性的大型3D游戏登陆手机和PDA平台。随着越来越多的厂商的加入，移动数码终端市场肯定会飞速发展，未来的移动数码终端将无法仅用功能来区分种类，因为到那时手机、游戏机、视频播放器、随身听、数码相机……这些都会将融为一体，而我们所需要做的就是享受科技给我们带来的快乐，当然，前提是牺牲更多的银子……

二、诺基亚第二拨游戏攻势卷土重来



由于先前一些主要游戏开发商对N-Gage的整体销售及营运存在着严重的意见,且N-Gage销售状况惨淡，所以诺基亚公司于本月14号发布，其N-Gage系列加入了一位新成员——N-Gage QD，N-Gage QD并不是业界之前提到的N-Gage 2,仅是N-Gage的进化加强版。从外观上看N-Gage QD比N-Gage更像一台掌机,边角设计打破了诺基亚传统的棱角分明的风格,大胆采用了流线型设计，经过整容后的N-Gage QD要比N-Gage小巧漂亮了许多。N-Gage QD在N-Gage的基础上强化了智能手机功能,增强了用户的个人资讯管理和XHTML浏览器功能。另外它还修正了N-Gage令人垢病的Sidetalking（用手机的侧面来进行通话）,它与N-Gage一样支持MMC游戏卡,但它将MMC卡插槽移至机身外侧,用户再也不用忍受每次换卡都要拆卸电池的地狱式设计了,“科技”终于以人为本了!

功能方面N-Gage QD与N-Gage差别不大，仅有三个地方不太一样，一是N-Gage QD分为GSM900/1800与PNS（GSM1900）两种机型，在这一点上N-Gage QD要比N-Gage的三频逊色一些。二是N-Gage QD省略了内置mp3播放软件，用户必须要自己安装播放软件才可以播放MP3，三是N-Gage QD去掉了FM收音功能，不难看出以上这三点变化都是诺基亚出于对节约成本的考虑而做出的。诺基亚预定5月在欧洲、非洲、亚洲地区同步发售N-Gage QD，6月在美国地区发行，销售方面诺基亚采用了两种方案：一种是在美国捆绑号码（与电信公司签一年合同）卖99美元的方案，另一种是单机卖199美元。

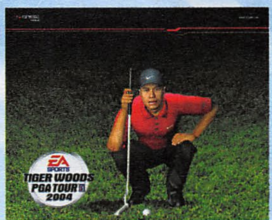


诺基亚还计划在N-Gage QD发售时推出两款新游戏造势，分别是“Requiem of Hell”和“Tiger





Woods PGA Tour 2004”。“Requiem of Hell”是一款RPG大作，它是由北京数位红公司开发的（国人终于可以扬眉吐气一把了）。“Requiem of Hell”的故事情节类似“龙与地下城”,讲述了一个勇士战魔王的故事。游戏中有一男一女两位主人公供玩家选择，游戏共设11个关卡和9个任务，为了让整个游戏看起来更炫，开发小组设计了多种特效，使得游戏中的怪物和场景看起来更加惟美。除此之外，该游戏还支持蓝牙双人游戏模式，两个人用手机玩RPG会是什么样子呢？我们拭目以待！



“Tiger Woods PGA Tour 2004”是老牌竞技游戏厂商EA的一款力作，以高尔夫第一高手TigerWoods作为卖点，它支持最多4人通过蓝牙或“N-Gage Arena”(N-Gage独有的网游模式）连线游戏，试想4个人在街上拿着手机玩网游，肯定会很拉风。

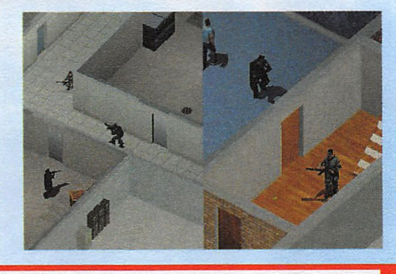
从N-Gage QD的推出我们可以推断年内诺基亚公司将不会再推出“N-Gage 2”，有可能等到PSP和NDS推出以后静观其变，直到找到这两个劲敌的破绽后再出手一博。

N-Gage&N-Gage QD对比表:

产品名称	N-Gage	N-Gage QD
用户界面	NOKIA Series 60	NOKIA Series 60
网络制式	GSM900/1800/1900MHz/GPRS	GSM900/1800/GPRS或1900MHz/GPRS
尺寸	133.7mm×69.7mm×20.2mm	118mm×68mm×22mm
重量	137g	123g
屏幕	4096色TFT屏幕；176×208像素	4096色TFT屏幕；176×208像素
附加功能	3GPP、RM视频播放；FM收音功能；MP3播放	3GPP、RM视频播放；MP3播放（软件需自行安装）
卡带插槽	内置，拔插需拆下电池，较麻烦	外置，拔插很方便
接听方式	用侧边接听，十分怪异	与普通电话无二
电池	BL-5C型850mAh锂电	BL-6C型1070mAh锂电
产品实物图		



三、本月PDA游戏TOP5



Underhand Tactics

类型：ACT

官方网站：http://www.xengames.com/tinews.html

适用机型：Pocket PC、Palm OS、Symbian UIQ

某年某月，恐怖分子又一次肆虐X城，你所扮演的是一名X城特警，你需要做的就是把这些恐怖分子全部绳之于法。在游戏过程中你将要带领你的队员们完成诸如解救人质、拆除炸弹等一系列艰巨任务，由于本游戏采

用了新的3D引擎，所以游戏画面相当出色，而且开发小组在游戏中给敌方角色设定了比较高的AI（人工智能），使得游戏的可玩性与耐玩度可以和PC上的同类游戏相媲美。如果你是一位“合金装备”类游戏发烧友的话，那就千万不要错过。

UFO Defense

类型：SLG
官方网站：http://www.smksoft.vistcom.ru
适用机型：Pocket PC



残暴的外星人再次降临地球，你扮演的是一位英勇的太空战士，要与战友们一起把这些侵略者赶出地球。游戏的玩法与TV游戏前线任务类似，玩家可以自由选择各种武器和防护道具来进行游戏。在游戏中你要合理地排兵布阵才可以获得最终胜利，比较考验游戏者的脑细胞，游戏中玩家与队友间的合作对游戏起着至关重要的作用，必须协调好两者的关系才能取得最终胜利。美中不足的是这款游戏是俄语版，还好游戏中选项不太多，只要稍加揣摩就可以明白各个选项的意思。

Street Duel



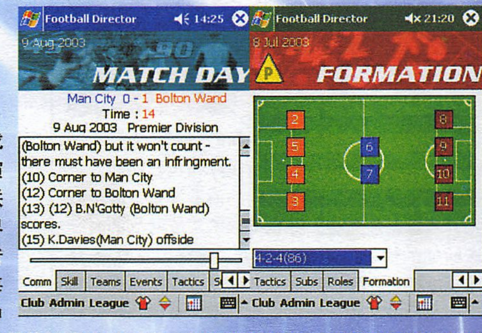
类型：RAC
官方网站：http://www.pixelogic.co.uk
适用机型：Pocket PC

Street Duel Underground Racing

一款美版黑帮类街头飚车游戏，游戏者将驾驶着自己的爱车挑战30多条不同的赛道。游戏中共有9款车型可供游戏者选择，每款车型都有其独特的特性，能否驾驭它们就要看你的技术了。该游戏中游戏者可以通过各种手段来赢取胜利，游戏过程中你可以破坏对手的赛车，也可以给对手布置各种障碍物来阻碍对手前进的速度。另外游戏中还有剧情模式可供我们选择，目前这款游戏已经公布了Beta测试版，想尝鲜的朋友可以到：http://www.pixelogic.co.uk/pages/street_duel.html下载。热爱飙车的蜥蜴们，赶快发动你们的引擎吧！

Football Director

类型：SPG
官方网站：http://www.footballdirector.com
适用机型：Pocket PC



PocketPC上的“足球经理”，该游戏目前处在Beta测试阶段。游戏中你要扮演一位足球俱乐部的经理，不断参加各种联赛和杯赛，直到带领你的俱乐部坐上世界球坛的头把交椅！这个游戏很考验游戏者的策略和战术，你不但要安排好球员们每天的训练时间、强度，而且在每场比赛中你还要合理的排兵布阵，利用手中有限的力量战胜强大的对手。如果你想体验一下这种运筹帷幄的感觉，那就请到http://yule.sohu.com/02/16/article210611602.shtml下载一个试试吧！

Virtual Pool Mobile

类型：SPG
官方网站：http://www.celeris.com
适用机型：Pocket PC



很强的一款台球游戏，全程3D的游戏画面带给我们十足的临场感，而且游戏还允许我们改变视角和放缩画面，此外游戏还有“Undo”项，这样就算你技不如人也不用担心了！整个游戏设计得非常专业，使得每个游戏者都有种置身于职业球赛的感觉，笔者试玩了一会，感觉游戏整体难度还是比较高的，如果你想成为球坛高手，那就快到http://www.celeris.com/games/VPMobile/index.html下载一个Beta测试版吧。

四、本月手机游戏推介

指环王3



游戏类型：STG
适用机型：iMODE



GMODE负责开发的手机游戏《指环王3》于3月8日正式开放在日本的下载,日本的玩家有福啦!咱们只能看着截图流口水……很佩服开发公司的创新能力,竟然将指环王设计成了一款射击类游戏。玩家可以操作阿拉贡、甘道夫等人气角色用剑气除魔斩妖,而且根据选择路线和打倒敌人数量的不同结局也会发生变化。

移动情人

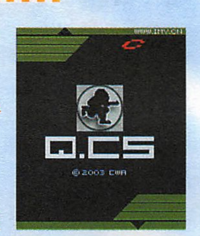
游戏类型：SLG
适用机型：Nokia Series40、Series60机型



移动情人是一款国内厂商的恋爱养成型游戏,在游戏中你可以登陆一个全新的自己，数十套面貌任你组合耍酷。男女玩家可以选择不同的场景进行约会，例如酒吧、餐厅等。不同的场景将佩有不同的辅助功能，例如可以在西餐厅为自己的恋人点播背景音乐或可以选择不同的浪漫模式，满屏雪花、气球、烛光等。你也可以购买最时尚的时装送给你的情人，外套、鞋子、还有内衣呦!她会同步地换上新装展现在你的面前。在男女玩家实时沟通的过程中，提供男女玩家配合操作的游戏功能。依次来评估双方的默契程度及交友发展潜质。快来吧！你的换装情人就在眼前。

Q版CS

游戏类型：STG
适用机型：Nokia Series60机型、N-GAGE



大名鼎鼎的“CS”也被搬到手机上来了！虽说是一款Q版游戏，但“CS”的精髓还是被诠释得似模似样。如果说电脑上的“CS”给我们带来的是紧张与刺激的话，那么手机版的这款CS给我们带来的则是开心和幽默。游戏者在游戏中扮演警察，完成拆除炸弹的任务。在游戏过程中，玩家可以选择不同种类的枪械，随着关数的增加，每一关中敌人的数量和等级也会增加，每次任务结束后都会有成绩的评估和统计。

抢滩登陆——陆虎

游戏类型：STG
适用机型：Nokia Series60机型、N-GAGE 、SONY ERISSON P908 P802 P800、moto 388C

PC上的抢滩登陆，我想所有喜欢游戏的朋友都不会陌生吧！现在这款经典游戏被国内游戏公司移植到手机上了。在游戏中，玩家扮演一名机关炮手，你要独自面对无数敌人的进攻。玩家可以选择不同的武器使用，你的任务就是消灭所有来犯的敌人，包括坦克、装甲车及战斗机等等，在消灭敌人的同时玩家还要不断补充弹药和生命，如果你想考验一下自己的反映能力，那就千万不要错过这款游戏啊！





玩家手记





夜来香

月朗星稀夜，华灯初上时。
孤独一人状，踌躇街灯旁。
忽有暗香至，但见俏影移。
静如清池莲，幽若深谷兰。
正欲虽卿去，芳踪无处寻。
只留多情人，空余无情恼。

1、好不容易摆平了第12期《掌机迷》，却又忙着开始了第13期的策划，结果工作时间稍稍晚了一些。与新来的视频编辑和动心部的文编三人一起回家，却不料路上竟然被110巡警拦住查身份证！还好大家都有带在身上，才有惊无险地过了关。事后大家想想，都拼命地照镜子，想看看自己哪里不像好人！不过，俺除了发现自己不小心又胖了点儿之外，实在是没看出自己还有什么地方长得违章了！

2、最近某饮料公司在北京搞有奖促销，杂志社不少人都去购买都有中奖。俺没能顶住诱惑，也跟着买了两罐，结果啥也没中。感叹自己没有得外财的命时，月月安慰俺说："平时小奖没中，积攒起来的运气可以拿去中大奖。"这样的话，呵呵，500万，俺来了！

3、最近不知什么缘故，突然对《钢之炼金术师》非常感兴趣，于是就到动心部去大肆搜刮了一下。说实话，这部片子还是不错的，其中最欣赏的是它的音乐，尤其是那首俄罗斯歌曲《兄弟》，真是太棒了，狂听中！对了，最新一期动心还送了歌词，更爽了！

4、"五·一"又到了，可是却又赶上截稿，只好减少休息时间。不过即使如此，本期可能也会有不少错误，还希望各位读者大人高抬贵手，不要扁俺哦！

来自河北省唐山市的某读者： 请问一下窗外不归的云(云云）的真名是张烨云吗？（"烨"可能不对，但一定是zhang yeyun。云云真的很笨，姓名：保密，但是E-MAIL中却有他的大名！为什么没有飞月PLMM的照片，你和她那么好，让她在11期上登一张照片！雪人聊天室的那个MM是谁？你的GF，还是……，代我向飞月MM问好！

来自东北的雪人说： 活活，当然不是啊，你以为他会那么笨吗？飞月可是受严密保护的，未经许可公开的话，俺会小命不保的。至于第10期里的照片嘛，是俺参加游戏展会时拍的某厂商的展会模特！

来自湖北省武汉市的L、M、C： 这次的《掌机迷》没有VCD，这是我意料之中的事，因为上次的VCD内容我已看过了，虽然这一次我没有写回函卡，但我看到你们问VCD是否为贵刊必备赠品，在这里我想告诉你们，对于每一期都有VCD并且内容精彩的这一点来说，是非常巨大的挑战。而你们也不一定要完成，

雪人的表情

⌒_⌒	呵呵
d- _-b	可恶
@_@	晕死
-○-	惊讶
--!	安静ing
-⊙-	笨蛋

聊天室规则

亲爱的聊天室用户：

您好！欢迎光临雪人的聊天室，雪人非常荣幸能与您一起共同度过有掌机和《PG》的每一天。为了节约聊天室的资源和本聊天室管理员的时间和精力，以及避免一些不必要的麻烦，特制定本聊天室的规则，具体如下：

1. 本聊天室无需注册，所有用户均可以自由进入本聊天室聊天。

2. 本聊天室旨在为志同道合者提供交流感情的空间，恕不解答各种关于游戏软硬件方面的问题。（这种事情要去找云云，否则他可能会失业的哦！⌒_⌒）

3. 以下行为不受本聊天室的欢迎，当以下行为出现时，您的发言将被屏蔽。

1) 发表反动、色情以及其它违反国家法律规定的言论或使用含有反动、色情、以及其他违反国家法律规定的用户名或昵称。

2）发表谩骂、辱骂及包含人身攻击言论或使用带有性别歧视、种族歧视、信仰歧视、个人侮辱、自侮辱、宣扬暴力、色情、猥亵等或其它违反国家法律以及社会公德的不雅用户名或者昵称 。

3) 重复发表相同或类似的聊天内容或连续地漫无目的地使用符号表情进行刷屏，影响其他用户聊天。

4)其它可能引起聊天室内用户强烈反感或影响其他人聊天的行为。

4. 聊天室用户可以随时向雪人报告聊天室的bug，以便俺能为广大掌机迷们提供更好的服务。

我想说的是，希望大家不要想尽办法专说些没意义的话让自己的话在边角栏中出现，这样边角栏就会背离让玩家交流的初衷，要知道苦等12期都没结果的人多的是……（这里就有一个）钱其成；18；男；311100；浙江省杭州市余杭高级中

我们希望的是精品，如果有充数的VCD，既不会让我们满意还会耗费你们的物资，倒不如隔他几期出一次精品，价格我认为不用变动，间隔的时间你们可以商量，我明白你们也许觉得如果没有VCD会对不起我们，可是如果只是充数你们可能会觉得更过意不去，我想贵刊的广大读者们会理解的。这是我的一些心里话，希望你们能接受我的建议，辛苦你们了！

来自东北的雪人说： 谢谢您的建议，我们已经这么做了，希望我们的努力能换来各位读者大人的满意！“献给你最好的”是我们永远不变的目标！

来自内蒙古呼和浩特市的杨川： 我想知道为什么我父母那么不爱玩游戏，游戏不好吗？游戏是我的生命，可被他们视为垃圾，那么我的生命也就被他们视为垃圾。我还想知道一下雪人对游戏怎么看？你小时候玩游戏父母管吗？现在呢？

来自东北的雪人说： 游戏只是人类生活中的一种娱乐方式，其目的在于使人得到放松，减轻压力。因此，把游戏称作自己的生命未免贬低了生命的价值。其实俺小时候，父母也不怎么赞同俺玩游戏，不过随着社会的进步，现在他们也不怎么敌视游戏了。相信你的父母有一天也一定能够对游戏有正确的认识。总之一句话：万事适度，过犹不及！

来自贵州的玩者： 我希望你们把边角栏单独放在一整页上，因为这里的地方太小，不容易被玩家发现。还有你们把字排得那么小，这不是渺视视力不好的人吗！还有你们的强档攻略的内容太少了，应该加大容量，使读者能好好的研究研究，如果这样，读者不就越来越多了吗？

来自东北的雪人说： 这个，正是为了解决编读页码不足的问题，我们才开设了边角栏，如果按着你的方法做的话，那怎么还能叫“边角栏”呢？︵_︵ 相对于《PG》的开本来说，其字号已经不算很小了，至于个别情况下缩小了字号，还请各位视力不好的读者多多海涵。至于攻略的数量，很多读者大人都认为已经不少了，为了满足读者们不同的口味，还请大家莫要心急，好的游戏，我们是不会放过它的！

来自北京市宣武区的齐艺： 雪人兄，请问是《动新》先出的《犬夜叉》特辑？还是雪兄你们先出的特辑呢？你们真的是邻居吗？若真是这样我就省邮钱了！

来自东北的雪人说： 啊，这次是《动新》先出的啊！当然是邻居了，只要把我身后的墙拆掉就可以看到AKIRA大人的宝座啊！

来自河南省郑州市的火魔： 15日，吾拆开包装，咦！怎么换纸了，这个想法不错嘛！不知是哪位仁兄提的建议呀！经吾一番查看此种印纸实在甚好，大大缩小了《PG》的厚度，但内容实在一点没减，甚是体谅我们这些书生书多的《PG》都放不下了。不过厚度减小，倒是可以多放两本啊！

来自东北的雪人说： 活活，为了纪念《掌机迷》一周年特意使用了这种纸！还希望改回来后大家不要失望才好！

来自辽宁省沈阳市皇姑区的圣木藤岱献歌一首

买《掌机迷》（黄昏版）

词：圣才
曲：周传雄
演唱：木头

过完整个九月
忧伤并没有好一些
骑自行车在报亭无际无边
要找到自己的“感觉”
骑坏了脚踏车
疲倦还剩下无奈脸
想你的世界伤害在所难免
期待再美终要破灭
依然记得
报亭老板说你没来坚决如铁
昏暗中有种被你欺骗的错觉
今天20日了
还没见你的脸
想你进入永远
依然记得
最后一本你被卖掉伤心欲绝
混乱中有种相见恨晚的感觉
可爱的《掌机迷》
我却得不到你
想你已经幻灭

雪人评歌：这首歌完全表达了一个掌机迷对《掌机迷》一片痴心，虽然歌词中的意境未免有些太过伤感，但是，总体来说，还是将自己那种等待和无助的心情表露无疑。只是最后两句实在是过于晦涩，俺不能认同。因为，只有有梦想在前方，人才会有前进的动力。其实，读者大人们对我们的监督，就是我们前进的力之源泉。另外，人世间有些东西并不只存在一次，错过了，下一次或许会遇到更好的。因为，俺一直相信一句已经被人说滥了的话——“没有最好，只有更好”。

学高二14班：兴趣：动漫、游戏、音乐
雪人：各位读者大人的心情俺了解，不过，还请大家支持钱读者的意见哦！

某读者：封面要做得很吸引人（像动感新势力、电子游戏软件），我们班有个同学就因为不经意间看到了《动新》的有金版MTV的那期的封面就买了一本，结果一发不可收拾。（增加销售的办法？）《掌》最后一页邮购的那页和光碟内容的列表最好单独做一张纸夹在书里，像《动新》一样。工房批评左边的人名换成图像（像《电软》、《动新》那样）。

来自东北的雪人说：与《电软》、《动新》相比，工房批评由于开本等方面的限制还存在着诸多不足。但是，请相信我们会努力做得更好的。而且一味照搬他人的东西，难免有一天就会失去自己的特色！不过，封面我们会想办法进行调整的！至于广告，可能暂时不会做调整的，还请多多谅解！

来自天津市的牛子健：作为一个《掌机迷》忠实的“迷”，我很欣慰，因为这是一个无收入child的120元啊！已出12期了，《掌机迷》不变的是无以比拟的精彩、完美。攻略的详细，游戏介绍的华丽，月批那评论家的语言，编年史的完全，市场行情和模拟汉化站的快、新、都让我有一种上手就会心跳加速的感觉。没有掌机是我的一大遗憾，但是《掌机迷》却填补了它。每一本好杂志必有好小编，云云的cool、雪人的乐、飞月的PP，导致我亿万分羡慕。得了，啥也不说了（旁人：拜托，已经发大水了吧！），过了这个月，你便添了一岁，希望你在新的岁月里经受住风风雨雨的考验而塑造一个新的自我。风吹过来，吹来了我对你的思念和回忆，云飘过来，飘去了我的微笑和对你生日的祝福。

来自山西太原的王迪：对《掌机迷》我有一种十分特别的感情，就好像烟民对ZIPPO打火机的感情一样。于是我发现了《掌机迷》比女朋友好的几个理由：

1、《掌机迷》只要10元/月就满足了；女朋友却总是说我要，我还要。
2、一本《掌机迷》保存的好，可以看很久；女朋友你对她再好，也是过了今天没明天的事。
3、《掌机迷》新买来时好看，放一段日子重新翻出来一样好看；女朋友则是越看皱纹越多，越难看。
4、《掌机迷》不用担心拿不出手，女朋友会。
5、《掌机迷》一月出一本，你可以有好多本；女朋友有多个你就危险。

所以我要像烟民爱ZIPPO一样热爱《掌机迷》，女朋友可以没有，《掌机迷》不能不看。

邮购小知识：近来许多读者大人纷纷来信询问邮购方面的相关事宜，为了避免重复回答相同的问题，节约版面空间，特此将汇款单的填写方法公布如下。如还有其它疑问，请于周一至周五的工作时间致电本刊邮购部咨询，电话：010 — 64472177。

中国邮政汇款单

用户填写

- 业务种类：邮局通知汇款□ 自行通知汇款□（24小时□ 2小时□ 实时□）
- 附加服务：入帐□ 邮购□ 回执□ 礼仪□
- 收款人姓名：**发行部**
- 汇款金额（小写）：佰 拾 万 千 佰 拾 元 角 分 — 1 0 0 0（拾 元 角 分）
- 收款人地址（或开户局及帐号）：**北京安外邮局75号信箱**
- 收款人邮编：100011
- 汇款人地址：**您的地址**
- 汇款人姓名：**您的姓名**
- 汇款人邮编：××××××

附言（以30个字为限）：**购：《掌机迷》第×期×本**

机印记录

汇票号码	汇款金额	汇费	手续费	收汇日期

经办员： 复核员： 事后检查：

飞月女王大人，求您把我收录在边角栏中！请务必满足我小小的要求！至于那个重女轻男的雪人就一边去，嘿嘿！
黄振赢；18；男；430012；湖北省武汉市江岸区丹水池小路8-8-3-2号；兴趣：GBA、PC、动漫、音乐、运动

来自北京市昌平区的张维：游戏已成为我和他解决争执的一种方式。如果我们发生战争，会在游戏中决胜负（哈！一般准是我赢）。

来自东北的雪人说：呵呵，你们这种和平解决争端的精神真值得中东国家好好学习一下，当然，某个所谓的世界警察就更不用说了！

来自广西柳州市的张凤婵：即使没到《掌机迷》上市的日子，偶也天天抓着报亭的老妈子不放，搞得她老人家欲哭无泪；待到这期来时，迫不急待地买下却唯少调查表，——偶不屈服又再买了一本，幸好有。否则我先吞了老妈子的报亭，再冲去北方掌机迷总坛吞掉风林汝等一干人！

来自东北的雪人说：不知是不是受暴力韩剧的影响，最近的力之女生似乎越来越多了！

来自福建的王美玲：为什么贴纸不是网球王子的?怎么没有俺喜欢的海报?雪人是你和风林、云云捣鬼的，是吧！?

来自东北的雪人说：你想要网球王子的贴纸和你喜欢的海报的话，你就说啊！你不说我怎么知道?不可能你想要我不给你，你不想要我偏要给你，大家讲道理嘛！

来自福建的王美玲：@_@!

来自甘肃省兰州市的刘欣：不要学习兄弟刊物赠品，《动新》我也买，不要赠类似的东西，不好！希望《掌机迷》有自己的风格，要不然还以为你们“次世代”互相抄袭呢！

来自东北的雪人说：呵呵，《PG》和《动新》本来就是兄弟刊物，是不分彼此的，就像游戏与动漫这对兄弟一样！是吧，AKIRA大人?

来自上海的AKIRA：是啊，的确如此！

来自东北的雪人说：不过，话说回来，那个明信片和贴纸好像是我们这边先送的吧?

来自上海的AKIRA：——！ d- _-b

来自浙江省嘉兴市的蒋梦：听说雪人哥长得很帅，将来我一定要当雪人哥的美编哦！如果不答应我，接我一招“无明神流杀人剑”一定让雪人变“血人”哦！（雪人GG，我不是故意的哦！）

来自东北的雪人说：别用什么杀人剑了，我答应就是了!不过，来得时候别忘了带些嘉兴大肉棕哦！

来自福建省福州市的林威成：我的话终于被收录在VOL11中了，但雪人竟把我的名字“林威成”写成“林威威”了！真是气死我了！但考虑到你为我们掌机玩家所做的贡献，就原谅你了！最后祝《掌机迷》越办越好！

来自东北的雪人说：在向林读者致歉的同时，再一次提醒各位读者大人，请尽量保持书写工整清晰，以免您想传递的信息被错误地理解！

来自辽宁省大连市的李健：作为掌机杂志，《PG》已经足够掌机迷们看了，还要怎么“提高和飞跃”?多加些鸡肋内容只会是画蛇添足，保持即是进步。

来自东北的雪人说：李读者的意见俺不能同意。世上事，无完美，《PG》虽然已经获得了不少读者大人的支持，但是它离最好还有不小的差距,只有不断向更高的目标前进,《PG》才能更好地为广大读者服务。我们也将为此而不断努力,争取使《PG》满足更多读者的需要。

来自北京市的付凯：“我是怎么看《PG》的”。第一步：沐浴净身，斋戒一日。第二步：气定神闲去除杂念。第三步：粗看，先翻上一遍图，对整本有一个了解。时间大约半小时。第四步：大致看，看自己喜欢的攻略、文章。时间1—2小时。第五步：通读，每篇文章、每张图片细过篇。时间：1—2小时。第六步：随身带，有空时随便翻翻。时间：一个月。怎么样，我可以做《PG》最忠实的FANS了吧！

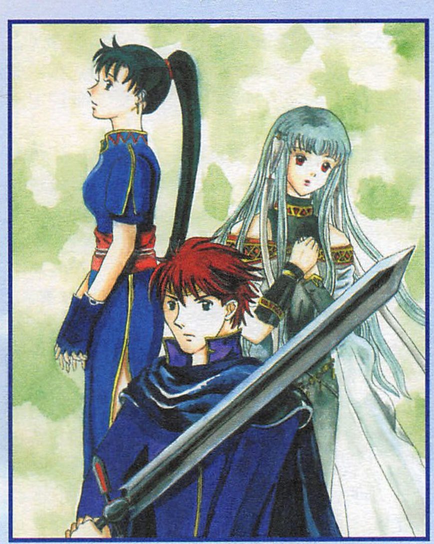
来自东北的雪人说：今天才知道，原来《PG》是要这么看的啊！

来自山东的梦：《掌机迷》来了一个年轻的小编，才19岁却是一表人才，风流涕（鼻涕）淌，只见他比别人更积级2倍，更努力2倍的拾着丢在墙角的垃圾，然后以闪电的速度冲进厕所，拿起刷子拼命刷起了马筒。呵呵……，看到没有，这就是我对编辑的向往。雪人和众小编此时一定在怒目而视吧！编辑会这样做吗?不要生气啦，我的意思是如果我能和你们一起工作，那些杂话、累话、脏话我全包了。而且每个月都请各位吃大餐，可这只是我的梦，不会实现的白日梦。

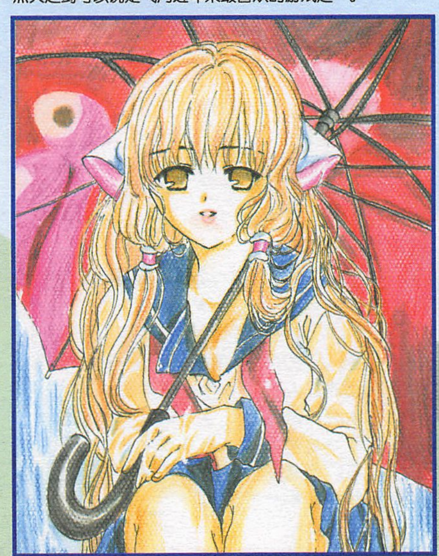
来自东北的雪人说：呵呵，只要你有实力，这也不一定就是梦啊！《掌机迷》在不断地发展壮大，当然也需要不断地补充新鲜血液。我们欢迎有实力的玩家来展现自己的才华，为《掌机迷》的发展奉献力量！

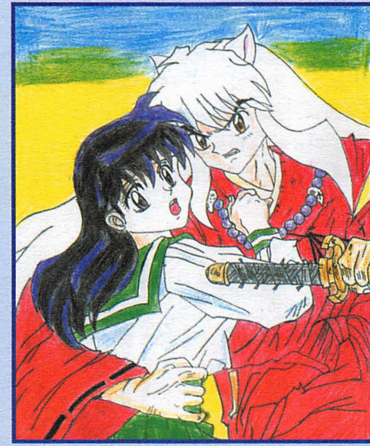
飞月：可恶的雪人，现在大家都以为我对你们很凶恶，你要负全责啊！
雪人：俺保证这绝对不会影响你在读者心中冰雪温柔，活泼可爱的完美形象！

任性贴图区



↑火焰纹章　四川 张媛
烈火之剑可以说是飞月近年来最喜欢的游戏之一。





←犬夜叉 奈落的陷阱！迷失之森的招待状　福建 陈章康
何时才能看到犬夜叉的大结局呢？杀生丸大人给偶个答案吧！



↑小智与水都的守护神　新疆 杨戈
新的剧场版《裂空的访问者》就快上映了，万岁！



←↑Chobits　网球王子　广西 黄小珈
同时给我寄来这两张画是希望这对俊男美女配成一对吗？说不定，这反而会是个不错的搭配呢^-^。

银河战士

—萨姆斯

最近…迷上了"她"已经不能自拔了……这就是……

混蛋，这种奇怪的生物，竟敢……

绝杀！

呼！现在宇宙中这种变态的生物越来越多了

真是恐怖的战斗力！怪不得SA-X也被她消灭了……

还不老实……

目前萨姆斯出演的是银河战士的最新作"银河战士—零"GBA初代复刻版。

作战的要素仍然是由人和球体之间变形与敌人周旋……

当然，连前作中变成球后的终极必杀也依然存在，这就是……

我踢！虎射！你以为这是实况么？笑…

超级炸弹！

当然也有新的要素，比如这个怪异雕像，对于初次接触复刻版初代的我真不知这是干什么的……

嗯，时间太久了，我也记不清了，有这种东西？

半小时后……

这个……电软上的攻略明明是这样写的……

你确实我应该这样做么？很痛苦啊……

电软

从鸟人雕像上得到新的能力——超级导弹！

杀呀！我是威震天！！

哇！不好！她杀红眼啦！

1200度近视

嗯！有敌情！

我是作者呀！

逃跑中……

爆头中……

必杀攻击！！

啊…啊……

KO!!

追击中！

……最后要感谢汉化此系列的chrono，各位不要被吓倒，快体验一下萨姆斯的魅力吧……哎呦……


↑银河战士 华尧 没得说，爆笑！


→牧场物语 广东 罗庆龙

小羊好可爱，小牛好可爱，小马也好可爱，为什么就只有人画得不可爱呢！






→永远的口袋妖怪 北京 刘小林

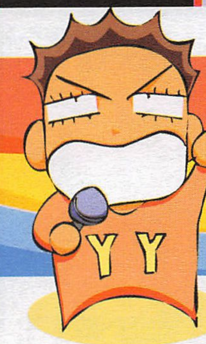
汗，看来口袋妖怪的魅力只能用恐怖二字来形容啦！


→我的掌机世界 重庆 邓济

真是一个幸福的世界啊，向往中@_@……

→八神理发店 广东 罗庆龙

不就是发型怪了点嘛，需要这样满大街的追杀吗？不需要吗？需要吗？不需要吗？



问答无双

◆ 云兄，请告诉我怎样才能用GBA看电影或动画，需要买什么，价钱如何，请说详细点儿，（我这人很菜的）。请你在百忙之中抽空回答我这个问题，谢谢了！

From："renzaiwang" <renzaiwang@eyou.com>

——这个……以前咱们都讲了很多次，讲得俺口干啊，您给买瓶水喝喝……^_^，目前实现在GBA上看电影或动画有两种方式：其一，采取烧录卡烧ROM的方式，这一种方法需要您会使用相关的转换软件，比如meteo，幸好网上有达人汉化了这个软件，咱可以上手就用，不过烧录卡由于比较贵，即使是256M的卡也烧不了多久的电影，所以我们不大推荐这种方式，充其量不过为尝鲜而已；其二，购买专门的GBA电影卡，此卡实际上为一转接器，我们需要购买CF卡将电影装到里面才能实现看电影之梦，同时，在这上面放的电影也需要用配套的软件转换成专门的格式。价格嘛，电影卡为180元左右，而CF卡你可以去市场上看看，我推荐你到http://www.gbalpha.com去瞅瞅，这里的卡比较便宜。

◆ 云云你好：

我是掌机迷的忠实读者，而且还是女生呦！呵呵！（看的出来你们很优待女生哈）我打算一个半月高考后，买个SP（虽然学习忙，没时间玩掌机，但一直不忘掌机迷啊），有几个问题我想问你：

1、为什么网上看到的SP原装电池只有日版和亚版，可我们这只有美版SP。如可能的话，发个图片给我可以么？万般感谢！（本来女孩买掌机很容易被BOOS骗，所以……帮帮忙啦）

2、我前段时间去电子城问价，SP，680元就能买，是原装么？BOOS说是。骗我么？

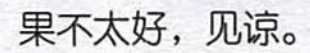
3、是否能介绍一下256M灵锐卡烧卡空间问题，能烧几个汉化游戏？

FROM："honey950@sohu.com" <honey950@sohu.com>

——1、我这里有个SP倒是美版的，刚看到你的信，急忙就拆了拍了两张给你看，晚上黑灯瞎火的，效







果不太好，见谅。

2、差不多，我们都说了，各个地方行情都不同的，680元是合理价，需要留意的是翻新机和组装电池。

3、这个得看游戏的大小，64M的游戏可以装4个，128M的游戏可以装两个。

◆ 云云你好：

我是一个《掌机迷》的热心观众，很喜欢你们的书，有一个问题一直不太明白，我刚买了一台SP，非常想买一个收看电视节目的视频装置，我在我们这里问了问，只有一家有卖的，那里的BOSS要500元，不知道这个价合不合理？如果不合理，大约要多少钱？哪些网可以办理此商品的邮购？帮帮我。

From："刘学泡泡龙" <xxcxx@sina.com>

——您得看这个电视接收器是第几代的，第二代在第一代的基础上改进许多，不用拆机就可以直接使用，不过话说回来，无论是第一代还是第二代都用不了500元那么贵，目前网站上我倒很少有卖第二代产品的，你可以到新亚电玩(http://www.chinagnet.com)看看。

◆ 云云你好：

我是第1次给你写信希望你可以解答我的问题。无线联机器可不可以从其他途径买啊，要买火红/叶绿才可以得那我们中国这些穷玩家就用不起了啊。还有你讲的用盗版卡改成烧录卡是什么烧录器啊，是从程序上改还是从配件上改啊，要花多少钱？

From："zhangzhixing450" <zhangzhixing450@sina.com>

上了GBA的瘾真是痛苦啊，花在它身上的钱比花在女朋友身上的还多。而且女朋友不想要了可以一脚踢掉，可它，却是甩也甩不掉呀！（其实是不舍得）沈栋；19；男；214400；江苏省江阴市澄江镇通运村三板桥15号；兴趣：烧卡、打机

——1、老任似乎还没单独出这个无线联机器，这我不大清楚，找时间帮你查一查。

2、也就是GBALINK,目前只有GBALINK能实现这功能,需要改的就是D卡,是对卡带本身进行改造,如果感兴趣可以去http://www.gbalink.net看看。GBALINK讲的就是便宜，你只需要买个100元内的烧卡器，再自己用D卡改烧录卡，万事OK！

◆ 云云你好：

我是个外地人,刚到北京不久,想买GBALINK卡带,只要卡带不要线,可是我跑遍鼓楼附近的所有电玩专卖,不是没有就是不零卖,伤脑筋!想问,在北京何处可以买到零卖的LINK卡?西安可是有零卖的服务哦!

FROM：metal.gear_520 <metal.gear_520@163.com>

——听我的朋友讲，GBALINK似乎现在在店里很少有见卖，大家要买的话可以去其官方网站http://www.gbalink.net看看，北京西安咱都不熟啊，忽忽，你要来重庆倒可以帮你几把……

◆ 云云你好：

现在市场上的烧卡器真是多啊，像我们这种菜鸟看到那么多烧卡器都要晕了，看了掌机迷上云云的采访，我毫不犹豫地入手了EZFA，但是不清楚EZFA能用几年？他们有没有质保哦？

From：“一切随风” <wind8472@163.com>

——目前市面上的烧卡器确实比较多，这就看读者自己需要哪种了，反正不用选最好最贵的，只要选最适合自己的就行了，你的选择不错，EZFA不仅功能强，而且价格也便宜，当初老宝(borden)给我寄样品测试时，我恐怕是重庆第一个玩EZFA的人吧，呵呵，一般来说，质保得看店里或者商家，不过EZFA提供一个月的保修，一年的保换，应该来说在同行内这是做得比较好的了。

◆ 云云你好：

1、我是哈尔滨的，我想买一个GBA，听好了，不是SP，这里要450元，BOSS说是原装的。组装380元，我看PG9上面写得原装机只有90%，能相信么？

2、我想买烧录卡，听说“智慧宝盒”只要288元，就能买到烧录器+128M+64M的烧录卡。

发件人：“conan” <emucn@eyou.com>

——1、我还能说什么呢？这个价钱的GBA……真吓人啊！真要是原装机卖出这个价钱，那JS们只有喝风了……现在原装GBA大概在500元以上。

2、智慧宝盒早已经过时，强烈不推荐，你可以买时下流行的EZ嘛，如果觉得贵可以买EZ FA或者EWIN F。

◆ 云云你好：

我是一名初中生，以前买了一台GBA，现在看到GBASP很有潜力，想卖掉GBA，买台GBASP，合适吗？原装机一台我们这里850元，可以吗？

希望下期有宠物小精灵的全图鉴，否则我们没有看过《宠物小精灵》金银版的很不懂啊！

发件人：“yssyzsy” <yssyzsy@163.com>

——看你自己资金宽裕否，如果钱多GBA可不卖，作纪念收藏，如果资金紧张，可以卖掉，JS收二手GBA一般开价400元左右，而GBA SP的话850有些贵，顶多卖830元。

◆ 云云你好：

我最近买了XG2T感觉不错但遇到一个小问题：

有一次,我不小心把卡带格式化了,插到GBA上没反应,我想烧个游戏时,连接上了以后,系统提示找不到卡带,这可急死我了.600多元就没了?

发件人：“zy890529” <zhangyang529@sina.com>

——你可以重新装一次驱动看看，如果还不行的话，估计就是卡带出现问题了，找店家换吧。

◆ 云云你好：

我是一名《掌机迷》的忠实读者也是一名掌机方面的菜鸟,对于掌机的问题从来都是一知半解。现在，GBA、SP满天飞，而我直到现在用的还是“大砖头”（GB）。近日，终于获得恩准，准备购入一抬SP，所以，有如下几个问题想问你。

1、具体分辨SP翻新与原装的办法是什么？

2、我们这的SP一般都在950元以上，有些地方还卖到了1000元，请问，这是否属于正常现象？

3、SP一般都用什么样的充电器？充电时应注意什么？怎样保养电池？

发件人：“雨” <t4w6@xinhuanet.com>

——1、这又叫我如何开口呢？呵呵，你去买前几期掌机迷好好补补吧。我们以前有过专门的翻新机披露专题，比较详细周密地介绍了GBA/SP翻新机的状况，云云还打入“敌人”内部取得了第一手资料——翻新机现场，惊险，刺激……

2、哇哇哇……超级不合理啊，这简直是吃人了……

3、用火麒麟变压器+原装充电器吧，没什么大方面需要注意的，电量耗尽后充电比较明智。

◆ 云云你好：

看到杂志上你说你拥有所有的烧卡器，真是羡慕死你了，我就惨了，只有EZFA，不过我用过EZFA的128M、256M两个版本，总的来说对他们的质量和功能都感觉满意，但不满的是那个包装做的既难看又难用，简直是一次性的垃圾货，不知这个什么时候能有所改进？云云能不能向EZFA厂家反映

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com QQ:22979861

飞月：你对女生是什么态度啊？d-_-b
在学校走廊上一角落，你一定觉得那是个不错的地方。这时一群天使MM向你的方向走来，趁现在拿上《迷》12从MM中穿

一下？还有就是GBA ROM的管理软件目前哪个最好？我现在一大堆GBA ROM，可是都乱乱的，整理起来相当麻烦。

发件人："飘雪" px8488@21cn.com

——让大家见笑了，我拥有的也不过是国内的一些烧卡器而已，国外的，比如F2A，都由于种种原因未能收藏，EZFA的话包装确实比较简陋，您也许还没见过最开始时的EZA包装，那就一个白盒子，呵呵，不过据厂家介绍，最近会推出相当上档次的新包装，大家不妨等着瞧瞧。GBA ROM管理软件？当然是首推offlinelist啊，云云现在就用它，感觉特方便，您可以试试。

◆ 云云你好：

真的是很不好意思，在N个关于SP的电池问题之后我还要再问一个问题.我的SP是台湾版的，买的时候任何翻新机的可能都被我以及我的玩友一个一个的排除了，但回家玩了几天，发现只能玩4个小时.我也打开电池盖看过，黑色的电池用白色的塑料包着，不知是不是组装的，我们同学还说是漏电，不知会不会对主板有影响.一定要告诉我答案啊！还有祝掌1岁生日快乐。

发件人："杨 德龙" <wuliao_ydl@hotmail.com>

——这倒是希奇货，用白色塑料包着的电池，我第一次听说，您没给照片，不能确定，但是就给出的游戏时间来看，应该是组装无疑的，不必过于担心电池对机器的损害，这点小东西，还是能承受的。

◆ 云云你好：

我是最近才加入掌机迷的读者，我有几个问题想请教一下云云。

1、这两天有人在网上出售他的GBA，他说是"GBA 9成新以上 紫色 日版"开价285元，这个价格合适吗？ 另外我去验机时候怎么看出他是否有质量问题呢？

2、我们都说GBA屏幕暗，他和GB比呢，还暗吗（因为我买GBA主要是替代过去的GB肥机，还有买烧录卡玩FC游戏等等）？

3、现在GBA是否已经有SFC的模拟器了？

4、用充电电池，偶是三洋2100的，这次配合数码相机买的，能玩多久的GBA？

From："Sand" <xvlan2000@sina.com>

——1、不用去看了，绝对的骗子。这个价钱让他卖我，云云100台也愿意买。

2、买GBA SP吧。其实要说暗也不会特别地暗，这个和GB是没法比的，一个彩色，一个黑白，我觉得在一般光线下，GBA已经够看了。

3、没错，不过兼容性不是很好，玩玩可以，不能当真。

4、2100的？还成，十个小时应该能坚持吧。

◆ 云云你好：

我是一名即将加入的新掌机玩家。由于学校原因我没法玩我的PS2但我是游戏fan啊，看来只有买SP了。我已决定五一购入但苦于是掌机方面的新手很怕买到翻新机，该怎样鉴别呢？此问题我已问过风林和天师多次（我可是电软的老读者了），他们都不理我，你是我最后的希望了！

如果你是让我自己看掌机迷的话，至少也请将与此有关的期数告知！我还要买SP呢，别让我把掌机迷都买完啊！否则我只有……

原组装电池充一次电各能用多久呢？

From：spook rzx <rzx_spookcn@yahoo.com.cn>

——还真没说错， 您就应该把掌机迷买完，汗……不过现在有些期您是有钱也买不到了。可以关注一下8-10期。买机的时候到一些信誉好一点的店，注意电池以及外壳。

◆ 云云你好：

本人现有几个关于GBAsp的问题：

1、近日入手1欧版sp，根据本人拙劣的E文水平大概看懂了说明书。其中有一段是说电池充满电后旁边的红灯会自动熄灭，是否是真的；

2、红灯亮起后进行充电，直到充满大概需要多长时间；

3、欧版和亚版的充电时间长短是否有不同（考虑到电压，所以提出此问题）；

4、过充是否会对电池造成影响。

发件人："混凝土大笨驴" <snoopy3841@sina.com>

——1、当然了，电充满之后红灯会自己熄灭。

2、您看红灯就OK了，灯熄灭后别充就行了。

3、啥版本都一样，电池容量都没区别的，所以充电时间也不会不同。

4、有影响，影响不大，呵呵。

◆ 云云你好：

小弟我买了台GBA，还买了烧录卡和烧卡器，我有点问题请教.

1、小弟的EZ-FLASH最近电脑上安装不起了，在电脑格式化以前还行，格式化以后，重新下载EZDRAVER后，EZDRAVER老是安装程序失败，添加新硬件时会出现警告，这是怎么回事，烧卡器问题还是电脑问题？解决的方法是啥？

2、另外某些网站下载的游戏扩展名为RAR的文件怎么不能放入模拟器里玩.把RAR改成GBA模拟器能识别但是白屏的.

3、我的GBA电池巢内弹簧一长一短，会不会是翻新的？

4.可否介绍几个信誉好的邮购公司，我想再买一个金手指卡，价格是多少？

发件人："陈 龙" <wanyuanren@hotmail.com>

过去，在那灼热的眼光下，你会爱上做焦点的感觉（附：如果翻看第22页说："啊！好可爱"。效果更佳。虽然有炒作的嫌疑）。
刘云波；18；男；641000；四川省内江市交通路智慧村3幢69号；兴趣：玩"电玩"、看书

——1、有时候WINDOWS也是瞎闹，特别是WIN98的驱动，最抓心，您甭管它报警与否，直接装就是，如果实在不行就把驱动卸了再装，说到底还是驱动的问题。

2、这个……RAR是压缩格式，一般的烧卡软件只能识别ZIP压缩文件并自动在烧卡之前进行解压，RAR不能识别，你需要先进行解压，可以去网上下载WINRAR这个万能工具进行解压。

3、不清楚你描述的现象。

4、新亚不错，其网上商城：http://www.chinagnet.com

◆ 云云你好：

我是掌机迷！我有《掌机迷》！不过不全！

我前几天终于如愿以偿买了sp！爽！880大元！看铭牌是美国产的！说明书上找了半天也没有编号.不会是……是组装的吧？不要啊！……我的血汗钱！

和sp一起买了张《忍者神龟》，我很喜欢！我和你一样喜欢横版过关游戏！我喜欢游戏性高的游戏！我正在挑战一命通关和赛车关.我想问问神龟中赛车的第3.4个关卡怎么出现？我好着急啊！谢谢你回答一下！

发件人："king"<bob13013bob@inhe.net>

——上上期云云犯了个错误，误导了读者，实际上美版SP说明书后面没有编号的，汗……所以你的SP应该不是组装的，何况价格为880元之高。呵呵。忍者神龟不错，可惜流程太短，前段时间流行复古，咱也烧了几个老的FC游戏比如忍者神龟2到卡里玩，感觉还不错，又有些当年的热斗情绪了，另外，激龟忍者是当年FC上不可多得的FTG游戏，至今它仍有不少可取之处。

◆ 云云你好：

我是一个掌机迷，现在我有一事不明，希望你能帮我解答一下。

我有两张烧录卡，不是品牌的，也没有烧卡器，就是那种去小店花10元钱烧一张卡的廉价烧录"设备"。目前我想自己买一个烧卡器，看了ＰＧ第10期你提起一个烧卡器80元以下就能买个，很是动心，我想问一下，我买个ＥＺ或者ＸＧ的烧卡器能给我的卡烧录吗？是不是我买ＥＺ或者ＸＧ的烧卡器，给电脑装一个ＥＺ或ＸＧ的烧录程序就可以对卡进行烧录了啊？

我是一名学生，学校宿舍里不能上网，买烧卡器时有烧录的驱动光盘么？如果没有，买一个大约得多少铁？

希望你能抽空帮我解答一下我的问题，真是强烈求助哦……

发件人："郑应南"<3870370@163.com>

——你的那两张卡应该是灵锐卡，实际上这卡也是EZ卡改的，但是以前是不能直接用EZ/XG烧卡器烧游戏的，前几天去游戏店逛，听BOSS说现在新出了个驱动，支持EZ/XG烧卡器直接烧灵锐卡，没试过，如果真可以的话那倒是玩家们的福音……驱动的话一般现在烧卡器都不附送了，主要是驱动更新太快，你可以到网上下载……

◆ 云云你好：

我有一台EZ-FLASH 1（256M），上次借给同学玩，他一不小心用成了EZ 2的烧录程序，导致我现在无论怎么用，电脑上总显示"您已安装了驱动程序"，就是不能用。哎，这个难题一直困扰着我，一定要救救我！我资金不多，有一个EZ已经很勉强，我不希望它变成一个普通卡！祝PG越来越火！

PS：我是寄宿学校，不可能每期都买到PG，所以请你给我回一个邮件！谢谢！

发件人："堕落天使"<mpf007-007@163.com>

——呵呵，几百块的烧录卡变成普通卡也真够气人的，你可以先将卡带格式化，注意，现在的EZ烧卡软件是1、2代通吃，格式化后假如还是不行，那就得把驱动卸了重新安装。其实很多朋友的烧卡器出现问题都是驱动在搞怪。

◆ 云云你好：

我想问下逸趣科技购物网提供的转换好的电影卡格式电影动画是否需要读卡器，是不是直接插在GBA上就可以看了？

发件人："感悟"<ganwuyuan@163.com>

——上面我也回答了类似的问题，实际上电影卡只是一个转接器而已，我们还需要单独购买CF卡，CF卡里面存放的才是电影或者动画，而要将电影拷到卡里，当然需要单独买读卡器了。

◆ 云云你好：

掌机迷俺是每期必买，看过第9期后心中暗惊。SP刚发售时，老板报价1300，哭，没钱。省吃俭用同年8月入手黑色SP一台，老板说是港版，110V，配北通变压器，一共500＋300（老板收走俺的GBA黑色）。当时书上说JS换组装电池，俺特意看了电池后盖螺丝，没有动过，放心入手。感觉开前灯，开声音，也就8个小时左右（D卡）。没太在意，不过看了第9期掌机迷后，心中有很大疑惑。

1、俺电池盖上是十字型的螺丝，并非Y字型的，是不是被换过。俺现在收藏的超薄GB就是Y字型的螺丝，有几盘卡也是。现在看着SP，有点后怕。

2、看俺的SP铭牌，很简单，和同学的不一样，内容上少一些，是不是也有问题。

3、有没有港版这一说啊。

4、最后想问问电影卡，它是不是和烧录卡不一

一年了，周岁了，看了送的影像很感动，但看完后总觉少了点什么，仔细一想怎么没有飞月啊！许洪研；22；男；710306；陕西省西安市丰登南路57号学员十二队；兴趣：游戏、动漫　雪人：其实她是有出镜的啊，你可以看到她的头发啊，呵呵！

样，最新的光盘上送的冰河世纪文件是.GBM而不是.GBA，ROM不一样，那烧录卡就烧不了吧。俺刚入手GBALink zip 256，450大洋啊，难道又要若干大洋入手电影卡？？

发件人："西安盐开水"<cyzmailadam@163.com>

——1，又给闹心了，上次的图片配字出现错误，导致很多读者产生误解，这里再次声明：SP的电池后盖确实是十字螺丝而非Y字型，只有机身上的螺丝才是Y字型。

2、你同学的是什么版？

3、当然有了。

4、可以看看上面回答的问题。电影卡绝对值得玩家购买，享受无穷啊。

◆ 云云你好：

我最近在你们这里购入一支SMS记忆棒，回家试用后，感觉真是一个字：爽！虽然我把Lov9上关于SMS记忆棒使用看了好几遍，但还是有几个问题想问一下（勿怪我才疏学浅）：

1、SMS记忆棒对游戏存档时，只能将游戏中的全部存档存为一个档吗？能否选取游戏的某个档进行单独存档呢？

2、SMS 记忆棒存档时，是否主机电源供电，如是，则其耗电量大吗？

我还想问问，哪些游戏连机玩只需一盘卡，能否推存几款游戏？（胜利十一人能吗？）谢谢。

发件人："zlname7178"<zlname7178@163.com>

——1、NONONO，单独存档，你备份了几个游戏就存几个档。

2、这个……小米也……不用考虑它。

3、MARIO KART是王道啊。WE GBA版不行，必须要两卡。

◆ 云云你好：

1、GBASP的LCD屏幕上允不允许有糙点？

2、我刚买的SP，在看了贵刊新春大假特辑后，看到后面的电池盖螺丝是 + 的，我就去找BOSS，他把他的所有SP货都拿了出来，我一看都是 + 的螺丝。（汗……　？到底怎么回事啊？）

3、原装机的说明书上是不是一定有个和SP一样的铭牌啊？如果没有就一定不是原装机吗？

一下问了那么多不好意思啊！

我真的中招了的话，那我只能说——被骗的感觉真爽啊！！！！

发件人："安徽合肥 夏勇"<xy0077806@sina.com>

——1、糙点？我想你应该是想问"坏点"或者"亮点"吧，照说来LCD上出现这些是很正常的，不过我们还是希望自己的屏幕完美无暇对吧？所以挑选时多花点工夫多留意下。

2、……

3、美版的说明书后面就没编号。

4、读者中就你阿Q精神学得好。你强！

◆ 云云你好：

本人是第一次发信息给你们，本人就一个困扰了n个月的问题，贵刊在第一期上曾经介绍了一款《RPG制作工具》的游戏，但我找了好久都没有找到，店里的boss说只有PS上有这个游戏。望云云告知GBA上到底有无这款游戏，如果有能在哪里下载或邮购到，正版的也行啊！！望云云速回！！！救命啊！！！

发件人："kyoteslplg"<kyoteslplg@sina.com>

——笑话，网友们都用它做了好些款"中文化"游戏，这怎么没有？不过，我看了一下，游戏店里卖这个游戏D版的比较少，BOSS没见过，也许就是因为这样才说没有的吧。Z版你得花工夫找找，或者买烧录卡玩。

◆ 云云你好：

我是一个掌机迷，也是一个菜鸟。所以我有几个问题要请教：

1、有一次我借了朋友的游戏。是一个D卡，外观是红宝石，但里面是一个不知名的游戏，主要是探究电兽世界的秘密，复活天线树，战斗时可以打电话叫朋友来帮忙，还可以要敌人的电话号码，很好玩。我想买一盘，但不知道它的名字，请问你知道吗？

2、烧卡器是什么？（不要笑啊，菜鸟嘛！）

3、烧卡器和烧录器一样吗？（这又是一个很菜的问题！！）

4、本人想买一台G B A SP，请告诉我成都或重庆地区哪有卖既便宜又非翻新机的店？（最好说出地点和名称）

5、G B A和G B A SP到底有哪些不同？

以上就是我的问题，可能多了一点，但希望您能回答，解我心头之问。最后祝愿"掌机迷"越办越好！

——那个游戏叫做《携带电兽》，曾经有D商将其汉化，可是LOGO却给修改成了《口袋妖怪-翡翠》，让人哭笑不得，也让很多玩友上了当。其他的问题……汗，以后多看看掌机迷吧。





本来我想有始有终，买了一年了就算了，内容越来越没胃口了，可我拿到12期看的时候，那种久违的感受重回到身上，去年的5月份，非典封校，是第一期PG让我熬了过去。我将会将PG进行到底，永远支持！李洪石；21；男；110034；辽宁省沈阳市医学院2002级临床4班；

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net pocketgamer@163.com QQ:22927981

◆ 云云你好：

GBC上的仙剑中文 是跟以前PC的仙剑一样吗?现在可以买到卡,你能介绍个网站给我吗?谢谢!

发件人："董双_0429" <279449008@sina.com>

——这个游戏在好几期前我就为大家介绍过了，实际上它是移植自老版仙剑1，然而剧情却只到了锁妖塔，大概只有全部剧情的一半，画面还不错，音乐挺糟糕，比有些FC游戏都不如，现在市面有卡卖，名字叫做《英雄剑》，价格各地不等，一些城市卖40元，也有卖60元，80元的，看运气了。

◆ 云云你好：GBA摄像头多少钱? 哪儿有卖的? 郑州有吗? 你们有样品照片可以让我看看吗?



——100－200元内，去年以前这玩意儿到处都有见卖，不过今年以来似乎就比较少见了，这个问题已经有很多读者问过了，你可以看看以前我的评测，这次写稿因为五一放假回家没带上摄像头，所以无法给你拍实际效果图，下期补上，总之用它来玩玩可以，不能当真，当然了，它的效果也不差。

◆ 云云你好：

我是你们的忠实读者，我最近买了一台日版的机子，铭牌和说明书上一样，不过我有个问题，就是我的机子的联机线插口上有两道划痕，我不知道是不是翻新机，你能否抽空回答我一下，我很担心啊，最后祝掌机迷越办越好。

发件人："勇" <6688ly@21cn.com>

——由于经验缺乏，一些读者对翻新机的认识就只停留在"对照说明书以及铭牌的编号"这一层面，而实际上，鉴别翻新机有相当多的方法，其中比较重要的一点就是查看联机线接口（GBA SP同时可以查看充电器接口），如果里面有许多灰尘的话，那这机器是翻新机无疑，而你刚提到的"联机线插口上有两道划痕"这一问题则需要实际考虑，因为它划痕不是挺多的话则有可能是店家试机时留下的，但是一般说来新机是不会有这些划痕的，你可以对照前几期云云给大家提供的翻新机鉴别方法好好查看一番（看螺丝是否是Y字型，模具做工是否精致等），此外，你所提到的说明书与铭牌编号一致是不能说明问题的，因为现在已经有商家做出了GBA/SP的包装以及伪造说明书，仿真度相当之高。

◆ 云云你好：



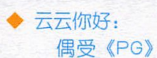
我有几个问题想问你。1、为什么口袋妖怪火红版（叶绿版）不出GB机的呢? 2、掌机坏了，修要多少钱?

发件人："李威" <huli024@yahoo.com.cn>



——1、GBA版的口袋妖怪火红版（叶绿版）实际上就是移植自GB红/绿版，而在此基础上则采用了原GBA版红/蓝宝石的游戏引擎，你可去找找GB版口袋红绿。2、这个要看是什么坏了。

◆ 云云你好：



偶受《PG》影响，最近购入一台SP，有几个问题，希望云云回答：

1、SP充电需要多长时间，偶的灯为什么老是红的。

2、偶买SP的时候BOSS说把包装盒留下就送偶一个便携包，是不是有什么企图。

3、偶还想购入一个烧录卡，偶在VBA模拟器上玩的存档能不能烧进去；烧录卡的存档能不能备份到PC上。

发件人："land G" <qyglr@yahoo.com.cn>

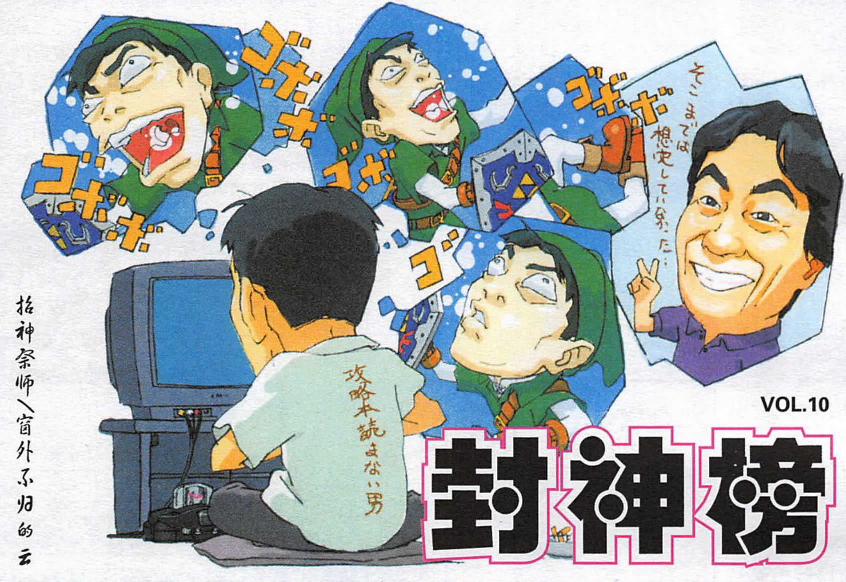
——1、老是红的? 不会吧，充几个小时就OK的。

2、那是为了出售翻新机做准备，你万不可上当。

3、此乃烧卡器基本功能，如若不能实现，烧卡二字可真乃YY也。

再不让我上，再不让我上，我就把雪人煮了喝了!（而且分给其他未上边角栏的掌机迷一起喝!）丁砚铮；16；男；230022；安徽省合肥市九华山路48号1幢401室　雪人：看了这期的影像后，我想你应该已经打消了这种念头了吧?





招神祭师\宙外不归的云

本期注目：

1、勇士晓月BOSS RUSH裸奔秀
2、阿童木困难模式无伤完美通关
3、KOFEX2菜鸟晋级 连击花样通吃
4、口袋妖怪弹珠台女读者锐意封神

1 晓月BOSS RUSH裸奔秀

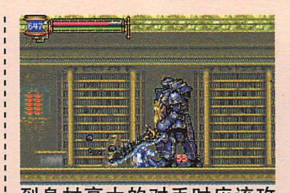
挑战/讲解：来自GBGBA的猛士娃娃生

这次又是关于晓月的了，你还真别嫌烦，这和往常的内容有很大的不同，不过也是在BOSS RUSH里进行的，和大家常挑战的最速通过不同，这个反而会用去很多时间，那么到底是啥呢？呵呵，在不装备魂、武器、防具的情况下通过BOSS RUSH（简称“裸奔”－＝）!也就是说你要在防御力超弱的情况下用拳头击败那9个BOSS，是不是很悬乎？其实只要掌握了各个BOSS的打法后要想通过还是可行的，下面我就给大家讲解一下。

大骷髅：很菜，基本上没有难度，在它吐火的时候可以进行猛攻，二十下就挂了，总之很简单。

蝎尾狮：同样菜，安全的打法就是跳起来后用↓+A的踹踹攻击不停地踹，看见尾巴一动一动后就往边上躲开，也是一个很简单的BOSS。

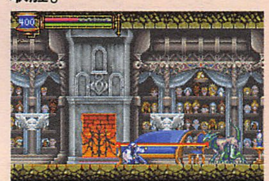
铁甲机器人：这个该怎么打呢？攻击范围超近的拳头根本伤不了它啊。记得圣斗士里冰河说过这么一句话，就是遇



到身材高大的对手时应该攻击对方的脚。这招对这个机器人同样有效，看它准备攻击的时候移动到他的脚边蹲下（一定要贴得很近，不然打不到），在刀砍下来的时候它的脚会往前探出一点点，正好进入了拳头的攻击范围，等它收招后会

掌到这期PG后感动了n长时间，毕竟一年了，哗啦一下光盘掉出来又感动了半天，但是——海报呢，磁贴呢？PG偷懒了
蒲石：16；男；300070；天津市和平区银达公寓4-1-601；兴趣：音乐、游戏、动爆、编程、上网恶魔城超级快乐

有3种情况：1，连续攻击，这样最好，只要蹲在原地狂扁就行。2，向前移动，这时就要注意力集中，迅速向左滑铲躲开。3，向后移动，这样的话就起身调整一下，准备下次的进攻，掌握好的话可以很轻松取胜。

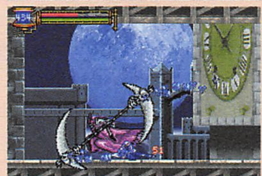


食人魔：这个BOSS比较难，没有投机取巧的方法来打它，只有凭自己的技术了。三个触手移动方式没有规律，打的时候要应用好L键的疾退来取消攻击后的硬直时间。在它把你逼向版边前最好能打掉下面的一个触手，然后，用二段跳或超级跳跳一下吸引另外两个触手，接着用滑铲从下面躲过。只要解决一个触手，顺利从版边躲开，接下来就容易多了。（触手吐出来的小泡泡可以打掉）

石头巨人：冰河的那句话在这个BOSS身上再次灵验，打法和铁甲机器人类似，也是攻击它的脚，最好在它往后退或者吐石头的时候再上去打，这样比较安全。要注意它的手部攻击，往下时就要迅速逃开了。

三头怪：第一形态只要蹲下不断挥拳就行，可以把它打得定住。看它会冲过来时就用滑铲躲开，这样很快就能打掉这个头了。第二形态在它平时飞的时候很难出现攻击时机，只有听它大叫一声“依噶总激要”发雷电的时候才是攻击它的好时机，但它发双头火龙时还是躲开比较好。第三形态比较安全的打法只有一种，就是等它到地面吐出舌头的时候蹲下挥拳，可以打到舌头，但也要小心它会吐麻痹粉，同样还要小心它迅速地向前爬，要做好用滑铲逃离的准备。只要按照上面的做，要击败这个BOSS还是很简单的。

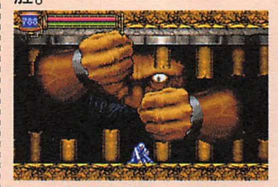




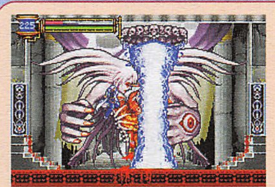
死神：此次挑战最难打的一个BOSS！难点1，空中有不断向你飞来的小镰刀来阻碍你的行动，这个是主要难点。难点2，攻击本体没用，只有攻击那把大镰刀才能造成伤害，由于小镰刀的阻碍，攻击机会比较少。打时一定要等到镰刀柄朝下再去攻击，这样比较安全。在镰刀转动的时候不断使用超级跳引它向上移动，这样等它停止转动后攻击它的机会相对比较多。在死神连续发激光的时候是攻击它的好机会，看准镰刀刀柄朝下时可以发动猛功。只要解决了第一形态，第二形态就非常好打了。攻击方式有3种：1，冲刺，用滑铲对着它冲过来的方向，不但能对它造成伤害，还能躲过攻击。2，镰刀大回转，这招用超级跳可以躲过。3，投掷镰刀，这是攻击它的好机会，用滑铲可以躲过镰刀，由于碰到死神身体不会造成伤害,这样就能没有顾虑的对它造成比较大的伤害了。注意打败死神后掉下来的镰刀还是有攻击判定的。

肉球：这个BOSS说难不难，只要掌握好要点，击败它很容易，说简单也不简单，由于HP比较多（5000），所以在持久战中很容易失误。在它左右移动的时候跳着攻击它，这里要掌握一个手感，不然很容易失血。在它上下移动的时候就用踢踹攻击，同时还要注意掉下来的僵尸,每个3拳。打到它外壳脱落的时候要注意，这里有个技巧，不要把它的4个外壳都打掉，要留一个，然后站在左边或者右边的台阶上就可以狂扁核心部位了。

大拳头：打这个BOSS是有规律的，站在最中间，大拳头左右攻击的时候在中间蹲下就行，上下攻击时就移动开来躲过，然后再跳到中间这样反复。一个眼睛打掉后另外一个会疯狂发射激光，这时只要在眼睛上面用狂踹就可以轻松取胜。



最终BOSS：最终BOSS打法非常简单，但是由于我们的攻击对他造成伤害太小，并且他有非常多的HP，所以要一直重复同一个动作而不失误是比较难的。第一形态的三种攻击方式都差不多，要注意的



是攻击宗教家的身体是不能造成伤害的，只有用小跳攻击他的头，在他闪出来的时候可以攻击一下，接着躲开攻击后可以再攻击两下。第二形态纯粹是反复的机械操作，二段跳跳过暗黑球后攻击他头部，可以攻击三下，这里就要看你的细心程度了。打到最终形态你的心一定是在跳了吧，这时候一定不能激动，要看清BOSS的动作，在确保自己安全的情况下再起身攻击，不然每碰到BOSS一下就会造成200多的伤害。

以上就是我总结出的各个BOSS打法，按照这些方法打多加练习人人都可以通过，不过在实战中你还得随机应变。其实这还不是究级玩法，最BT就是不吃BOSS死后给你的补给打通，这个我还没成功过，实在是太难了，这几乎使你不能有失误。什么？零伤害通过？这个大概只有ACT之神才能办到了= =





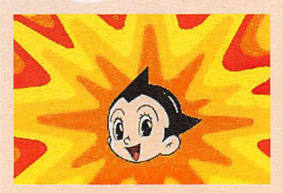
云云乱批

各位还记得娃娃生达人么？自从封神榜成立初期达人为我们献上MARIO2最速一命通关后，读者都说他就成隐士般潜伏了，其实不然，人家在GBGBA里的PG攻略团里可是主力，而且他也没有忘记过咱们封神榜哦，就像这个稿子，已经给了云云N期了，可是这傻云痴不痴呆不呆地给他忘了，这不五一放假才给打整出来，不过话说回来，研究晓月的不少，可是能像娃娃生研究得如此之BT（寒……），您说要研究最速通关嘛，这是大势所趋，可谁又能想到来搞裸奔呢？这一个二个的BOSS是吃干饭的？也正因为难度之高，所以这个封神也就好看之极，大家看的时候可不能只看热闹，尤其要注意打老怪时的技巧，人家封神者主要是能抓要点，攻要害，而且这个神封下来，由于自身装备已经能力问题，不能像平时一样对BOSS为所欲为，所以咱娃娃生也会变忍者了……

娃娃生本期获封：忍王之王，忽忽…………

2 铁臂阿童木困难模式不受伤害完美通关

挑战/讲解：来自上海的孙潇郴



大家好，又和大家见面了，呵呵。最近没什么好玩的动作游戏，在郁闷之余查看了一下游戏发售表，瞬间让我对阿童木这个游戏有了兴趣。看了一下游戏的预告画面之后就让我这个ACT爱好者睁大了眼睛，不但可以对主角阿童木进行改造，而且还能够自由地飞行。终于，12月18日到来了，我在第一时间拿到了游戏的ROM，玩了一下，感觉还真不错，到底石财宝公司的作品,素质就是不一般啊！

从第一关到第八关，简单地通了一遍后让我感到游戏的难度还真不小!许多地方不用点脑筋是不行DI。不论是第一关还是最后一关，其中的一些关卡都会有一定难点，几乎每个小关都有它存在的理由和特点。经过了无数次的反复通关,我仔细研究了每个关卡的难点以及攻克方法，现在就来和喜欢这个游戏的玩家谈谈吧。

科学省：初始的关卡，不按START跳过的话可以得到博士的图鉴，并改造1次。没有难度，教玩法而已。

第一章：难点还是比较明



显的,毫不夸张地说想第一关不受伤过去还是有难度的哦!这关的难点在于敌人的数量和出现位置。这里举几个例子吧:如果遇到的是普通的敌人,那就用脚左右踢,时刻注意敌人坠落的地点以及攻击的方式,有些会开头顶炮的比较烦;如果是蜜蜂打的话就在画面的某一边进行攻击,对面的用光线,旁边的用格斗来解决便成。在第一关里就会出现大、中、小这3种敌人,尤其是3种一起出现时玩家可要小心了,实在不行来个必杀,最好是全屏扫射,虽然攻击力小,不过不受伤害可是最关键的。1-4的蜘蛛不难对付,某些会在比较高的地方出现,此时最好离得远一点,用光线即可。蛛蛛BOSS没什么难点。最后的那个6脚机器来回引诱反复攻击,轻松取胜是很容易的。



第二章:空中版面。利用第一关救出的人物可以将光线升上3级。此时的光线还是比较强的,玩家不用担心迎面而来的敌人。开始的两排鱼过后要待在中间,否则飞来的导弹很麻烦。中途坠落的刺球靠近阿童木会爆炸,只要在屏幕的左上角即可安全躲过。之后就是巨型蜜蜂了。这个小BOSS没什么厉害的地方,看准它发出的子弹认真躲避不难,如果此时有必杀的话就用吧,不用客气。干掉它后会与人工太阳对决。首先和BOSS绕圈子,不要使用必杀,聚集能量为了之后。待其伸出触手后立刻进行必杀光线,左边一次然后飞到右边再放一个。(这时是使用必杀的时候了)慢慢移动到它的上方,再放个必杀乘机移动到画面的左下角,此时BOSS也应该挂了。如果哪位玩家可以不使用必杀来解决BOSS的话那就请多多指教了。



第三章:宇宙版面。本关的特点是浮空时间长,要注意跳跃高度。开始那群小兵用脚来回踢,因为在太空中,敌人的下落速度也慢,正好有足够的时间来慢慢伺候,之后的几个地方也会有同种敌人出现,如果是巨型的话就好办了,微型的话就有一定的危险,有时候打斗时可能看不清微型小兵的动作,所以就用个必杀来解决吧。通过宇宙空间站外部,来到BOSS的房间,这个BOSS的弱点是反应迟钝,利用飞行左右来回打击是最好的办法。继续右行,来到迷雾之间。这个版面看起来很难,其实只要掌握方法就可以了。在此之前最好把飞行能力改造到2级以上,这样避开电流会容易些。出来后进入斜坡区域,这里会出现2种小兵,巨型的会从下面出现,微型的则在上方出现。推荐玩家先解决巨型的。本关最终BOSS战显得特别容易,第一形态离它远点,用光线对付,之后BOSS会冲向玩家,此时只要用无敌飞行时间来避开即可。



第四章:本关比较普通,没有太大的难点。开始会遇到一些敌人,对付黑色的最简单,之后依次为蓝色、绿色。绿色的敌人攻击速度最快,要小心点。在版面中有些地方可以利用地形优势,比如救女孩的那个版面就可以待在右边利用地形攻击,实在不行的话就用必杀。在之后的空战中,敌人的子弹不多,看见就杀即可,小BOSS用一次必杀光线就O.K.了。与最终BOSS对战时,如果它靠近你,那就用全屏扫射来移动,重复这个方法与它周旋,很快BOSS就挂。



第五章:追赶列车。这关开头和前一关没什么大区别,只是敌人的种类变多变强了,尤其是棕色的敌人,随便打几下是不会被打晕的。关中也有不少地方可以利用地形,某些

才发现上期雪人把飞月称为编辑部最PP之MM……不知隔壁动新办公室的你姐雪拉(都是姓雪的)会作何感想……杨修文;19;男;215007
雪人:活活,雪拉她比俺小,所以俺叫她MM。另外,飞月她是《PG》编辑部的啊,和雪拉妹妹是两个部门的啊!

版面的敌人数量较多，不行就用光线必杀吧。来到列车的空战版面，列车的炮台不多，只是一些子弹可能会难倒一些不擅长躲避的玩家，只要引开炮台的子弹再乘机躲闪便成。摧毁炮台登上列车，3个黑衣人不难对付，之后进入列车内部。敌人会从车厢的两边不时地出现，幸好没有棕色敌人，两三下便o.k.了。最后的BOSS虽然是两个，不过没有任何可怕的地方，还是利用阿童木的无敌飞行左右击打BOSS再配合必杀光线即可。



第六章：远古时代。本关的敌人在之前的关卡中都是没有出现过的。首先是拿着盾牌的小兵,绿色的攻击速度最慢,蓝色的最快，版面中还会出现一个巨型的，玩家最好能够尽量少用必杀，聚集能量以备后用。在6-2的中途会出现巨型的石头跳兵,此时用必杀光线来对付最好不过了。上金字塔的途中会遇到许多轮型敌人,攻击它们可以聚集不少能量,正好为之后的BOSS战准备。三目童子有两种形态,具体打法我已经在攻略中写得比较详细了。



第七章：对付这5个BOSS都要掌握一定的技巧才行，具体打法我在攻略里也写得很清楚了，呵呵。这里再说一下难点吧：第一个BOSS利用时间差来对付其第一形态，第二个BOSS主要难在“找”，推荐玩家左边走走右边走走，就容易找到它了。第三个嘛，最容易的一个啦，不说了。第四个最难，看见BOSS挥手就做好逃的准备，如果是刺球的话就难逃了，反应要快，往空的地方躲避，别的逃起来比较容易,祈祷它放光线攻击吧。最后那个家伙是有规律的，也比较好找,记住，当BOSS放紫色光线时要躲到它背后攻击它,最多打它6下或者放个必杀就离开,否则小心它放龙卷风哦!



第八章：8-1的空战很简单，敌人虽然都是巨型的不过没有什么好怕的，之后要与第一关的BOSS、第二关的人工太阳以及第四关的BOSS对决,不用多说了吧，都很容易。8-2又要和三目童子对战，只是版面中间的那个光线很危险，要小心,碰一下就要挂了-_-。8-3的BOSS比较难打，具体的方法看俺的攻略吧。最后只要脱出即可通关。

好了，终于把我对这个游戏BT打法的心得告诉给大家了，希望对喜欢这个游戏的玩家能起到一定的作用。

云云乱批

这个封神也被云云雪藏老久，这次实在是过意不去了，摆上面来，读者可不要又和云云吵，说CAB同学每期都有封神，这封神榜岂不成了他家自留地了？话可不能这么说，人家CAB游戏确实玩得好，封神榜成立初期还得多亏他大力支持，所谓抛砖引玉即是此意，CAB通过封神榜成为PG工房一员，而封神榜也因为他而将众多玩家纳入云云麾下，这是一举两得的事情嘛，前几期云云让他回家休息，这期他这家伙实在是“手指难耐”，强烈要求复出，这不，一来又给大家带了个威力够猛的“铁臂阿童木困难模式不受伤害完美通关”，大家好好学学。^_^

3 KOFEX2菜鸟晋级——实用助攻连击及花样玩法

挑战/讲解：来自shingo110@126.com的张磊

实用连击篇

KOFEX2很多玩家早就已经熟悉了，大都有自己独特的连续技，而且绝大多数需要助攻帮忙。可是很多在网上流传的连续技追求的都是视觉上的华丽，实用性却几乎为零。哪有那么傻的对手会老实地站在那里让你连他啊！实战，需要实用的连续技。这次献丑送上几个实用性比较强的连续技，虽然不见得全都可以一击必杀，但是却可以让你扭转乾坤（汗一个……)。不多说,看下文。



首先是坂崎良作助攻，他的判定是将快落地的人打成浮空状态（已经落地的就只能追打一下了），让我们可以继续追打。但是最重要的是掌握时机，或早或晚都难以成功。比如人物选择坂崎琢磨，其→←→A便可以追加良的助攻打击，然后可随情况追加超必杀或者普通必杀技。相信后斜下蓄力→R不用我说大家也知道是琢磨大叔的毒辣必杀之一，很多机会可以打中对手，之后么，呵呵，自己看着办吧。本次放的是3个良助攻打击，外加1格能量槽，简单至极却能一击必杀的54Hits。要点就是要在琢磨大叔→←→A的肘部打中敌人（也就是最后一下）的同时



叫出良，并在良的波波全部爆开时再继续→←→A。最后接超必杀也是这样，同样可以换成霸王至高拳。当然，练习模式中无限连击也是可以这样打出的，只要不使用超杀就能一直下去。另外良也可以配合包。包的→A→B可接必杀或者超必杀。但这里建议接必杀↓←B，因为接了超必杀就无法继续追打。→A→B↓←B (ST良）↓←↓→AB（或者↓←↓←R/L，需要在版边）是比较实用的。→A→B是非常容易打中对手的，只要有Power对手就死定了。良的超强助攻同样可以和拳崇、泰利、八神等人配合。



再来说说拳崇的助攻，拳崇的助攻是很具有跟踪性质的,也是可以将马上要落地的时候将敌人打成浮空状态进行追打。但与良在性质上不尽相同。举个Clark的例子，对手把Clark逼到版边了，Clark↓→R↓←A（也就是追压），刚压到马上叫ST拳崇，同时→蓄力←A←↓←A↓←A（追压），实用得很。注意最后一下追压并不是任何时候都可以压到的。大家一定都被人逼到过版边吧，如果你用Clark的话就可以这样脱身了，还能力挫他一下。此外再说说金家潘和拳崇的配合形成的无限连击,就是 凤凰脚+ST+凤凰脚+ST+凤凰脚+ST……大家一定不会陌生。但是实战中对手



血有限,你的Power和ST也有限,不可能形成无限连击,无限也只有去练习模式中爽了。在实战中Kim三个Power+两个拳崇ST就可以将对手KO。本次录像中是爆了Power的，是为了利用其Cancel能力和对手的Counter进行前段的连击，即: AR（Counter）↓←R(Cancel)↓←↓→R（ST）↓←↓→R（ST）↓←↓→R。当然，实战中对手Counter的机会并不是很多，所以可以直接简化开头部分为↓→↓→R也行，不过视觉效果差了一些。同样拳崇ST可以和莉安娜、包等人配合。

最后再说一下超级忍（以下简称SS）的ST，判定强，威力大是他的特点。所以许多非常强力的连续技也就出现了。比如京与他配合，对手版边，京↓←R（ST SS）↓→B↓←↓→A/B/AB。简单

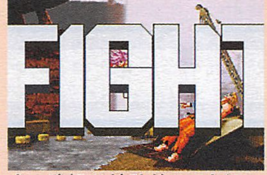


吧。或者爆Power后↓←R(ST SS）↓→B↓←L（Cancel)↓←↓→A/B。其中要点就是↓→B一定别出晚了，也不要连续使用↓→B，否则对手就不会继续浮空了。SS与人物配合的普通连续技不胜枚举，而且都很强。下面来个一击必杀

的。人物是忍(简称S),ST是SS,呵呵,一看就知道这是超级无赖的组合。不过这里我不追求99连击，那只有在练习模式中才会出现，而这次的是在实战中可以实现的87连击（其中将近70是超杀打的，^_^！）。如果超杀接得好，是可以上90多的。如下：（对手版边）↓←A/B（ST SS）↓←↓←AB（ST SS）↓←A/B。超级简单，要点就是MAX超杀要用得时机准确，否则只能刮上几下或者干脆掉下来了。实战中对手不在版边也是可以连的，只要↓←A/B打中就可以连，不过超杀后面的部分就不能连上了，但是同样很强。本次的录像中最没有实用价值的就要数雅典娜和SS的配合了，呵呵，各位欣赏一下就行了，不多说。

花样玩法篇

花样一：不知道大家有没有发现游戏中有个有趣的现象,在设置中将按钮设置为“2 Button B”，然后进入故事模



式，选择八神队的Jun大姐，在对战前按住R+A不放，当刚刚出现“FIGHT”字样时，马上松手，这时候Jun大姐就会飞起一脚将对手踹飞。真是够无赖！不知道算是Bug还是什么呢？强烈建议大家不要用这种方法和朋友联机对战，否则会变成真人快打的啊！>_<

花样二：很多人都用金手指打过EX2吧？因为可以直接



调出隐藏选项什么的。但是各位有没有试过把“助攻数为五”项目打开呢?没有就试一试吧。为什么?因为……呵呵,当我们用到第三个人的时候，通常是用不了ST的，因为下面没人了啊！可是打开这个项目之后，嘿嘿，有趣的事情就发生了,不但能叫出ST,而且叫出的不是别人，正是自己！有没有试过用自己做ST进行连击呢?超爽的哦!快去试试看吧!

好了！剩下的研究就交给各位看官自己了，希望对小菜鸟们能有所帮助！最后高喊一嗓子：我爱KOF！

云云乱批

前面有来自西安的KOF高手任远给大家带来了KOF的必杀技表演，可谓一石激起千层浪，云云的邮箱充斥着KOF EX2的封神投稿，当然有好也有次，不过大多都是读者倾力录制，这次刊登的这个就是一个连击研究，而后面的则是开胃小菜，花样介绍，这位读者投稿经历颇为曲折，云云向其表示无比崇高的敬意，多谢他对封神榜栏目的支持，下期云云还会给大家献上一个来自"死鱼臭肉" 读者的KOF研究，敬请期待。



口袋妖怪兴风作浪　读者激情游戏弹珠台

挑战者1：杨帅 <songbo636@sohu.com>

编辑：你好

半年前开始关注《掌机迷》，很喜欢其中的封神榜栏目。但一直以来都是处于对C.A.B等达人的崇拜中。没想到今天也有机会参与其中。

看了《掌》VOL.11中姜达人的《口袋弹珠台》的封神成绩后发现，自己原来已经超出了这个分数。我的成绩是158亿，除了和上期一样的心得以外，还有一些补充:

1.在用循环法升级精灵球时，第二次打到那妖怪很不好弹回来，因为精灵球会比台面视角下降的快一些。这时可以用上下震动来拖延时间，等妖怪趴下再使其下落。

2.在天空之龙放旋风攻击时，先把精灵球打高，就会有很大



几率直接落在旋风上。这样虽然费几秒中时间，单剩下一个旋风就好躲的多了。(当然时间剩下很少的话就只能靠实力

硬躲了。）特别要注意的是，不要让处于正中间的旋风刮走。不然的话只能眼巴巴的看着精灵球降级了。d–_–b

3.初期没有皮丘帮忙，两边也有掉命的危险。这时看球在哪边,就把哪边的达板抬高。等快要下落的时候,用上下震动。球就会自己跳上另一边的打板了。总算有惊无险。

4.奖命的方法有四个。一是靠99个金币买来。（这里说一下，命是可以重复买的，而不是只能买一次。只要多去几次商店,命就又可以买了。想是老板出去进货了吧。^–^）二是在老虎机中得到。三是在升级精灵球的地方也有几率出现。所以要多在那个地方升级,就算满了也不要停。

其实玩弹珠台最重要的是耐心。往往掉命就是在失去耐心走神时发生的。所以疲惫时就SAVE，下次继续。俺打出这个成绩断断续续打了四天。–_–b 相比之下还是C.A.B的反应类游戏比较困难些。希望不久后哪位达人将《口袋弹珠台》打出最大分值看看是多少分。

挑战者2：济南山东轻工业学院 左丰芹



我是一个掌机迷，而且是个女掌机迷。在GBA的众多游戏中,我对《口袋妖怪弹珠台》情有独钟。在上期的《掌》中看到一位达人创造了“红”中67亿的高分记录，心里不禁佩服。我对红不大擅长,在蓝中最高纪录为57亿,也不错吧。想为我们女玩家争口气呀！

下面我就简单谈一谈我在玩的过程中总结的一些经验，肤浅不当之处还请各位高手指点。

1.我认为蓝中最大的优势就是抽奖时可以用针鼠来选择。抽奖前击打针鼠前的黄色开关,使它呈俯冲姿势，看到想要的道具时立即按“A”。

2.要得高分首先是心态要好,认真对待每一个球；再就是要有些技巧，球升级会令得分翻倍，但升了级也同时存在了一个潜在的风险：随着球升级，重量也增大，惯性也会增加，球就更难控制，假如皮卡秋没有电同时也无救球的时候，球是很容易失掉的。所以升级也是要注意时机的呦。还有一点,看到池塘旁边的“P”字牌了吗？有机会就让它的数字增加,累加的分数也会增加的。我曾一球玩了28亿，结果死后还加了18亿呢！

3.捕捉过程中，尽量打入加金币的轨道，球打进池塘，捕捉画面即被打开，同时又加了金币，真是一箭双雕啊！

4.进化过程中，若目标在最外围的轨道，在有救球的情况下，不妨让球掉落，让弹簧小猪帮忙取得，省时省力呀！

5.在海狮关中，得分其实与球的级数是有关的，所以用高级球来打这关也是得分的一大基础。

6.99金币时，寻机打开商店。能买球就买，不能就买个别的，其中皮卡秋和皮秋是一定要有的呀。刚买过一个球，是不能接着再买一个的。但此后多进几次商店，还是有时会有球卖的。

以上是我玩弹珠台的一些个人感受，现在仍在努力争高分中。希望广大的女玩家们闲暇时也玩玩口袋弹珠台，和我一起创出更好的成绩！

云云乱批

11期的口袋妖怪记录好评如潮,本期又有两位读者来此挑战,一位是勇创158亿记录的杨帅,此记录甚强,目前在众封神者中无人突破,堪称弹珠台之神,而另一位则是一名女读者——来自济南山东轻工业学院的左丰芹,虽说她的记录在杨读者的158亿前有些……然而对于女读者嘛,咱们就有些……hehe,强烈欢迎各派女玩家高手入驻封神榜,云云流口水咯……

云云胡侃：人生路美梦似路长/路里风霜风霜扑面干/红尘里美梦有几多方向/找痴痴梦幻中心爱/路随人茫茫/人生是美梦与热望/梦里依稀依稀有泪光/何去何从去觅我心中方向/风仿佛在梦中轻叹/路和人茫茫/人间路快乐少年郎/路里崎岖崎岖不见阳光/泥尘里快乐有几多方向/一丝丝梦幻般风雨/路随人茫茫/一丝丝梦幻般风雨/路随人茫茫……

……[张国荣 –《倩女幽魂》]

GB的不灭传说

作者:BLUE KYO

vol.4

GB机型回顾：GAME BOY的彩色世界

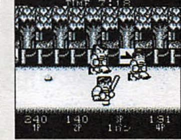
GB的世界不会永远的没有色彩，任天堂宣传部终于放出了在98年下半年内推出彩色GAMEBOY的消息。消息放出之后，在日本本土掀起了一阵"期待"热潮，所有的玩家们都在期待着彩色GB的早日发售。下面我们一起来看看，当时任天堂宣传部所放出的关于彩色GB的消息：很久以前就有很多人向我们提出希望能够玩到彩色的GB，不过由于当时的技术问题一直没有实现。而今在突破了种种障碍之后，玩家们的愿望终于能够得以实现了。首先值得大家注意的就是彩色的液晶屏幕。它采用的可是由"SHARP"公司提供的"超级 MOBAIRU"液晶版哦，即使是在户外的太阳底下，玩家也不会因为阳光的反射而看不清屏幕，所以不论是在室内还是在室外，玩家都可以放心的进行游戏。这个可让我们花了很大的本钱的呦(笑)。此外该屏幕的发色数为32000色中的56色，因此比其它的彩色掌机的发色数可是要高出很多的。除了这些之外，本机也提供10余种色彩让玩家们选择，而且还会有将该彩色屏幕发挥到极限的游戏出现哦。

热闹的热血进行曲 可以随处乱跑的大运动会

●厂商：THCANOS JAPAN ●发售日：1992 ●类型：ACT混合SPG ●容量：4M ●不灭程度：7



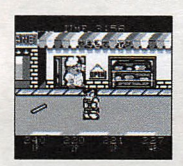
FC上经典名作"热血"系列中的大人气作品"热闹的热血进行曲 可以随便乱跑的大运动会"(好长的名字^_^!)也来到的GB上面，玩家们要在热血、花园、冷峰以及联合队中选出一组来参加各大高校联合举办的运动会，比赛的内容包括包子马拉松、抢面包、躲避炸弹鬼、极限挑战赛跑、自由格斗等5种(全部都是暴力项目，什么时代?什么高校?)。获得胜利的方法就是根据不同的规则进行最高得点，最后哪一队的总分最高就能够获得比赛的冠军。



游戏的内容虽然看起来很单纯，不过要是真正的进入游戏后，马上就会让游戏

听说女生被登的几率很高，可惜I am a boy！又没money做手术，唉！（笑）黄浩迪；14；男；524008；广东省湛江市海洋大学湖光岩东主校区（林志玲转交） 雪人：活活，还不至于这样吧？虽然俺很重视女生，但还不至于见色忘义啊！

的轻松气氛所吸引，比赛项目个个都很让人头痛，每一项都是要考验玩家们的体力与耐力是否能够撑得过那无情的时间限制，以及该如何利用技巧获得游戏的最终胜利。游戏是移至FC上面的作品，搬到GB上面后人物的比例明显的加大了，可能会给玩过FC上面该作的玩家一种奇怪的感觉，而且画面的表现能力和FC版相比之下有明显的缩水痕迹比如场景，不知道大家还记不记得马拉松比赛的时候会进入一家民房，当主角跳到那个戴着眼镜的老伯头上时，老伯的眼镜会滑落到鼻梁下，而这个有趣的小花絮却在GB版上面消失了。游戏的操作方面感觉没有FC那么顺畅特别是跳，慢了好多啊！



不过在游戏移植的时候厂商也有诚意地加入了新的要素，游戏项目和FC版不同就是将FC版上面的抢气球变成了抢面包，而且还多了一个躲避炸弹鬼的模式，如果能够双人同时进行游戏的话乐趣会大增，正好体现了厂商在标题所提到的"随处"二字的真正含义能够随时随地的将"热血"进行到底，这就是GB上面该作的最大乐趣。



PS：说起多人同乐，这个魅力倒是非常的大啊，以前玩这个游戏的时候常常都是我们3个和一个电脑比赛，首先在刚开始的时候齐心将电脑虐待弃权(不用暴力词汇^_^)来赚取点数，之后真正的较量就开始了，本着一人抵达终点的信念谁都不让谁，不过有些时候总会有两个串通好的人一起攻击另外的那个倒霉鬼。想想那个时候可真是快乐啊，现在身边的朋友不是上班就是和我一样属于上学中，而且同学中有GBA的少的可怜(基本上都是网吧一族)，这样我已经很长时间没有和朋友一起玩过同一个游戏了，不知道什么时候可以再一次的找回过去联机时的那种快乐。

赛尔达传说 不思议的果实 时空之章(智慧物语)

●厂商：任天堂andCAPCOM ●发售日期：2001 ●容量：8M ●类型：A.RPG ●不灭指数：9



和大地之章同时发售，除了主题的不同之外还新加入了一个武器"果实炮"，该篇的主题是改变时间的道具。通过获得不同的曲谱来进入不同的时间，在今和昔的世界中来回转换进行解谜，从而引发不同的事件，这些就是该作品最大的乐趣所在。另外大地之章的动物们同样会在此作出场，哦对了小枫MM一样也会出现，等候玩家们的撞击^_^，使用GBA进行游戏的话还会出现隐藏要素的。

Ok游戏的精彩之处只有自己玩过才会知道，下面我们一起进入大地之章的攻略。

攻略说明：

1、同大地之章，攻略中所使用的依然是坐标，原因?直观、方便、快捷。

2、迷宫中依然没有解谜方法，解谜才是这个游戏最有意思的部分，还是请各位玩家自己动脑筋吧。

3、攻略只是提供了游戏的流程和少量的隐藏要素，其余的我会在以后全部整理出来。

赛尔达传说 智慧物语

快要进入夜晚的赛拉达丝总是那么的迷人，而我却没有时间欣赏这美丽的景色，因为我的目的只有一个那就是前往圣殿拿到黄金三角，黄金圣殿就在山的下方，稠密的森林将它包围，圣殿顶端的黄金三角像是那么的耀眼，使得它的周围也变得一样金光闪闪。慢慢的我走进了圣殿，看到了前方的3个黄金三角，就在我要碰它们的时候，一股不可思议的力量将我包围起来，眼前的3个黄金三角和我手背上面的三角印记产生了共鸣，慢慢的组成了一个三大角形，一阵晃动后它们消失在我的眼前。我感觉我的身体正在不断的坠落，在坠落的过程中耳边还响起了奇怪的声音，看来我又被赋予了新的使命，平安的落地之后我发现自己到了一个陌生的地方，正在想四处看看的时候前方突然传来了一声尖叫，我马上冲了过去，原来一个红衣女子正在被一群怪物围攻，奇怪的是当我冲过去的时候它们并没有向我攻击，而是迅速的逃开了，对于她的感谢我并不觉得应当接受。和她的交谈中我了解到一些关于这个世界的事情，并且还知道她在寻找懂得解读三角力量的勇者，还提到了一个人，那就是"奈露"掌管时间的女神，反正目前也没有什么事情可干，我便和她一起去寻找时间女神。在推开一个印有三角图案的石头后，我看到了时间女神和流浪剑士"瓦鲁"，它们告诉我这个地方有一些神秘的力量存在着，话还没有说完就从红衣女子的口中传出了和她声音不相符的奇怪笑声，大笑之后从她的身体中出现了一个邪恶的灵魂，慢慢的灵魂变成了暗



之女巫，它又快速的伏在了女神身上，剑士瓦鲁对着被附体的女神举起了剑，想去阻止这一切："你能够对女神出剑吗?受伤的只会是她呦~"女巫大笑着说道。无奈的瓦鲁只好放下手中的剑并且眼睁睁的看着她们消失在神秘的隧道里。就在此时时间开始错乱了，小孩变成了老人，老人消失不见。这一切都是因为缺少了时间女神的关系，瓦鲁决定要将女神找回来便急急忙忙的走掉了，而我也从清醒过来的红衣女子那里得到了勇者之剑。就这样我与暗之女巫的战斗开始了。

首先熟悉一下操作，用剑砍草攒一点钱到第一个村庄的商店里面，把里面的木盾买下之后。来到(10.6)处斩开草进入。接着来到位于(9.15)的山洞中，里面的守护树突然消失了，没有办法只有来到右边的传送点进入时空隧道。来到昔世界之后，进入位于(7.9)的暗黑之塔内，和里面的人对话后他交给林克一把铲子之后在塔的外边得到心，接着去村庄的洞中还可以得到一个心。接着来到树苗处将它救下后，会在它后面出现一个传送点-可以回到今世界。回到今世界后，再和守护树对话后，它会给你木之果实。来到(11.7)处使用木之果实进入。在(14.9)的小树下，会看到有一个暗道。在里面用火点亮后得到迷宫LV1的钥匙。

LV1中可以得到的是LV1的手钳，迷宫中所要注意的就是一些颜色不同的石头。BOSS的打法则是先用剑打掉它的下身之后用LV1的手钳将它的头抛出去，接着再攻击即可。



出来之后先去(13.8)和鬼魂对话之后将墓碑推开，再回去和它对话可以得到油灯，顺便来到(12.9)处得到心。

来到(3.9)处和三只彩色的鸟玩捉迷藏。(方法是以刚开始的树为第一格的话(向右1格，下1格，向左2格，向上1格，接着左1格，上1格，下1格，上1格)，找到后接着向右走1格,拿掉那块石头之后发觉位于(5.7)的石头沉下去了，来到时间女神奈露的家(11.4)中，推开一旁的石头后在地下室得到了一个竖琴。作用是在时空隧道上使用进行今和昔两个世界转换的。

来到昔世界的(8.6)处与屋中的人对话后。使用灯换得信，把信交给位于(6.6)屋中的人手中后得到袋装蝌蚪。来到(2.8)处得到哈迪那果实。(在(2.10)处的小树地洞里面可以拿到心)将它交给女王之后得到炸弹。回到(4.9)处炸开入口，进入迷宫LV2。

迷宫2中可以取得跳跃羽毛。注意的是在某一处当地砖为红色时，红色的石像可以推动，之后可以得到钥匙。BOSS战方法，当BOSS的脸变成红色时把炸弹丢进它的头里，反复即可

来到昔世界与(10.8)的人对话后。回到今世界的(13.7)处救下飞天熊。之后来到(12.6)处得到脚蹼和绳子，把绳子交给位于昔世界(8.11)的人，可以在今(11.7)处见到袋鼠，和它交谈后来到(9.10)处的海边使用铲子挖出拳套。回去交给袋鼠。来到今世界(10.8)处，与拿气球的人对话(跳起攻击打破气球)可以得到海地图。来到昔世界的(8.11)的人对话后得到木船。

下海后遇到风暴，林克飘流至一个荒岛上。醒来后发现装备都没有了，来到昔(14.12)处玩游戏胜了后得到树种，将它交给(13.11)处的人。可以取得竖琴2，之后返回今世界的(13.11)处，可以得到亦迪迪果实，将袋装蝌蚪交给今世界(14.14)屋子里面的人，换得肉。取回所有装备之后来到今(10.14)利用时空隧道来到迷宫LV3(11.12)。

迷宫BOSS战 利用果实的反弹才能够攻击。

出来后来到(10.8)处与拿气球的人交谈后。可得到果实50个，接着到今(4.6)处把肉交给屋中的人换得面具，再到今(7.7)用面具换得哑铃。再到今(5.6)处利用豆炮枪把断桥的机关打开。和今(6.3)的人对话后，来到今(3.9)处按顺序(左2格，上1格，左1格，上1格。下1格。上1格)救下飞熊得召唤熊的号角(多么熟悉啊!)再回到(6.3)处和那个人对话后，找齐三兄弟后它们便会修好桥。

利用大树下的时空隧道回到昔世界。和神殿最下层的人对话，使用哑铃换得假胡子。在上面的两间屋中，和人对话可以得到果实，接着从村的左边出发，来到昔(2.1)处，潜入水中来到右上角的水底,在一个特殊的格子上奏乐。可以学会第二首曲子,作用是从昔直接返回今。回到今世界后来到(2.2)处得到一块心碎片，最后来到了昔(4.3)处进行迷你游戏(游戏内容是将四个怪兽快速的赶下地洞),游戏胜利后，回到上方的宫殿中，将果实放到中间。回到今世界即可进入迷宫LV4。迷宫LV4中可以得到铁夹LV1。

出来后来到今世界的(7.6)处用假胡子换得蝴蝶结，之后到昔世界的(7.6)处换得画，下面要做的就是等着小枫MM的出现，出现后将她撞下来，用画换得桨。接着来到昔世界的(8.11)处换得吉他。再到昔世界(11.6)换得破碎的剑。回到昔(4.3)处，进行迷你游戏游戏(按动开关改变铁道)胜利后得到LV2的剑，顺便来到昔(5.4)处得到心之碎片。之后去昔(9.3)处和它们对话，再回到今世界相同的地方。与人交谈，来到今的(12.2)处进入石头下面的时空隧道，从(11.4)去往(9.1)得到速度果实(作用是让林克拥有2倍的移动速度)回到今世界后来到(10.1)处打败大野猪取得大炸弹。回到昔(9.3)处就可以

为什么！！我已报了n次怎么都不收录！！重女轻男！要知道本人的未来，可是Nintendo的ceo！哈哈，怕了吧？！胡邛；17；男；230061；安徽省合肥市琥珀山庄210幢505室；兴趣：Plag game、足球 雪人：怕什么啊？新闻自由啊！

炸开通道取得迷宫LV5(11.1)的钥匙。

迷宫LV5中可以得到魔法杖。BOSS战：让BOSS合体后。再去攻击它。



出来后向右走来到今世界的(14.4)玩跳舞游戏(游戏方法上期攻略中有写)胜利后得鼓。在来到楼梯口前，守梯子的那个人看到鼓之后会让开。进入里面玩射冰块游戏，胜利后得到手巾。而另外一个迷你游戏，胜利两次后可得到红药水和回旋镖，出来后把手巾交给昔(14.4)守楼梯旁的人可以得到一个花瓶。接着去(13.2)玩躲炸弹的迷你游戏，胜了后得到钥匙。回到昔世界(14.4)处用红药水换得信，回到昔世界的(13.2)处再进行一次跳舞迷你游戏，胜利后得到第二把钥匙，有了这两把钥匙就可以去今和昔世界的迷宫LV6(13.4)了。

迷宫中可以得到人鱼尾。注意：今和昔的两个LV6都要去。

来到昔(7.5)处的宫殿。踩机关后进入里面救出奈露，(使用第二个果实和铁夹进行攻击)之后会出现剧情，剧情之后得到第三个曲谱(作用随时随地都可以进行今和昔的转换)，出来后利用刚刚得到的曲谱去昔(10.14)处可以得到LV2的盾，(11.12)处的水底有心碎片。

来到今世界(6.13)处，购入复活药后进入左下角的海域。使用曲谱转换，一路来到今(2.14)的海底村庄，之后去昔的(4.11)处与一只红色的章鱼对话后得知她需要一种药。接着来到昔世界的(2.11)处的宫殿将复活药交给里面的国王，回到今世界相同的地方对话后得到图书馆的钥匙，来到昔(6.11)的图书馆,和里面的人对话可以得到一本书，之后回今世界的同样的地方将书放在台上，得到了妖精之药。回昔将它交给红色章鱼之后，章鱼变成了妖精，妖精使用魔法后便可以进入今世界的迷宫Lv7(1.10)了。

迷宫LV7的中BOSS使用第二个果实攻击才有效果。

出来之后前往(8.14)找到里面的海盗船长，和他对话之后可以得到开启LV8的眼珠，转换时空来到昔世界的(11.12)处安上眼珠进入LV8。通过LV8来到守护树下得到最终果实，接着前往黑暗之塔进行最终决战。

战斗结束了，我终于消灭了企图扭曲空间的暗之女巫。世界的时间又恢复到了从前的样子。在和时间女神奈露、流浪剑士瓦鲁告别之后，我又踏上了寻找黄金三角力量之所在的旅程。"呼~对于好像我来说战斗并没有结束，一件事情的结束只不过是新事件的开端而已"……

补充LV8和最终BOSS战法：

LV8BOSS

1、用剑反弹它的手攻击。
2、当它的双手合拢时使用炸弹炸它。
3、利用果实炮+黄色果实反弹攻击。
4、当它出一拳后马上将它另一只手拉出来攻击。

最终BOSS：第二形态时先使用炸弹之后，再用第二种果实攻击它。

PS：和大地之章一样好玩，只不过该作更加的注重解谜(和作品的副标题相吻合，虽然解谜要素将强不过谜题可都是相当有趣的哦。向所有喜爱赛尔达和ARPG的玩家们都来体验大地+时空之章。好不好玩要玩过才知道(呼应一下开头^_^)。



浪漫沙迦2秘宝传说



●厂商：SQUARE ●发售日期：1990 ●容量：2M ●类型：RPG ●不灭指数：10

前作的推出使得这个系列就如某些明星一样"一夜成名"，这个由河津秋敏负责剧本的游戏成为了史克威尔的又一品牌。而该系列的第二款作品也是相当优秀的。游戏讲述的是主角为了寻找六大世界中的77件秘宝而展开的奇妙冒险。游戏除了保留了前作的一些系统之外还加入了新的"辅助系统",使得游戏更加的有趣。游戏的音乐也是伊藤贤治和植松伸夫一手操办的。秘宝传说的音乐制作也正是伊藤贤治的成名之始。

游戏中拥有种族之分，其中有人类。超能力系。机器人和怪物四大类，不同的种族成长方式也不一样。比如人类就是要去不断的练习等级。怪物则是需要吃肉才可以成长，而机器人就需要装备各种不同的武器来加强能力。这个系统在当时可以说是相当新颖的。

游戏的故事和圣剑传说比起来也是毫不逊色。虽然刚开始的时候有一些平淡，不过越往后故事就越精彩就和电影剧本一样。Ok下面和大家一起回顾一下当时的这款名作。

游戏中的主人公战斗的目的无非就是那么几种，有的为了复仇，有的为了找回和平，还有的为了寻找失去的东西。而我们的主角就是属于第三种，通常当上这样的主角是最不幸的，不但需要和别的主角一样频繁的升级，满世界溜达,还要满足自己的

某日,我用完SMS后随手放入裤兜里,次日老妈把裤子和SMS一起给洗了。Oh my god! @@但烘干后又正常运行-0-,所以玩家一定要认准Made in china.王希男；17；男；100028；北京市三里屯一中高二2班;兴趣：玩GBA、听音乐

集欲望找齐所有的宝物，这不我们主角的故事现在已经开始了。

还在睡梦中的我隐约间听到了父亲在我的床边说着什么。醒来的时候父亲已经不见了，而床边放着一面镜子，镜子的背面写着"勤奋"二字。收起这个镜子后来到父亲的房间发现父亲果然不在，而桌子上面则放着一封信。看过了信，我决定去寻找父亲以及信中提到的秘宝。和几个志同道合的伙伴们组成了队伍后，我们一起踏上了征途……

出来之后在村子里面转一转可以得到很多的食物和物品。正要离开村子的时候老师赶了过来，是说通向外面的山洞不安全，要护送我们一程(老师很强，可以利用老师在山洞里面练练级，顺便找齐所有的宝箱)。在山洞的出口我们遇到了一个守门的BOSS，因为有老师在场所以BOSS根本就不堪一击。

出来后老师就回去了。前面的不远处就是城市，在里面我看到了失踪不久的父亲，交谈了几句之后父亲又离开了，在城市里面补充了一些装备后，我们决定向父亲所提到的神殿前进。来到门口遇到了神官凯。他的脸色看上去不太正常，从他的口中听到了父亲和古代遗迹的消息，并且他向我们指出了古代遗迹的具体位置，他给我们回复了体力之后我们穿过神殿南边的断口进入了传说中的石岩山，在凯提示的位置上(石岩山 东3南4)进入了神秘的古代遗迹。古代遗迹一共有4层，而且里面的宝箱也相当的多，只不过一部分都好像让人先拿走了，登上顶端拿到秘宝后回到凯那里，为了寻找丢失的秘宝凯也加入了我们(他的魔法很强多加利用)。

来到下一个城市之后我们听到了关于天柱和修拉基地的一些传说，也许在修拉基地会找到一些线索，我们马上动身前往那里(城里有卖魔法书和机器人的"火弹拳"有钱的话最好买下来)。来到修拉基地后，我们在第五层打倒了守卫秘宝的首领(它的HP很少攻击力很强，如果前面购入了机器人的"火弹拳"的话就可以轻松的打败它)BOSS倒下之后基地也崩塌了。前方打开了通向天柱的门。由于凯还需要留守在神殿里所以我们决定去帮助他寻找治疗身体疾病的方法，告别了凯之后，我们通过天柱进入了下一个世界"无野沙漠"。向南走进入沙漠都市，城里会遇到敌人，所以不要放松警惕，来到酒吧听到人们在谈论被关的囚犯之事，原来那个囚犯是由于知道了某些秘密才被关起来的，上前询问了囚犯被关押的地点后，我们来到了阿修拉之塔，来到阿修拉之塔才发现由于沙漠的关系导致我们的视野极其不佳。进入塔附近的阿修拉之町整理了一下装备，随后我们进入了阿修拉之塔，塔内的敌人似乎变强了



要小心的应付。上到塔五层看到了守着牢门的木头人。用火魔法将它烧成了灰烬。打开牢门，里边的囚犯告诉我们他叫服部，并且加入了我们，接着我们在塔六层上面找到了他的装备。前进至顶层我们见到了四神之一的阿修拉(打他之前最好多多的LVUp顺便给机器人装备一些高级武器)，攻击的时候发现魔法对他没有效果，便使用物理攻击消灭了他，在他死前说出了其他三神正在预谋一个大阴谋。为了阻止这个阴谋我们来到了第三世界"巨人界"。

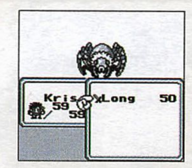
站在这个世界的我们是如此的渺小，不过幸好在遗迹的旁边还有一个城镇，来到巨人商店的门口我们发现大门推不开，只好绕过去从后门进入，购入东西后老板叫我们去酒吧找一个叫做琼尼的人，来到人群聚集的酒吧，我们找到了叫做琼尼的人，他告诉我们秘宝之一的缩小器就在东边的巨人遗迹里面，到了遗迹发现由于阶梯巨大导致我们无法前进。不过却在第一个台阶下发现了一条直达山顶的通道。来到山顶看到了几座巨大的建筑物。先去左下角的那间，从门边的小洞进入找到宝物后去另一座，秘宝缩小器就在那里面。从架子旁的柜子爬上去，将它拿到了手。入手后通过天柱回到凯的神殿，使用缩小器进入凯的身体去消灭里面的"疾病"，分别从手、脚、胃、心脏处去得秘宝之后(什么身体?)来到大脑看到了疾病的根源马库罗。为了凯的健康。毫不留情的将它消灭。凯的身体康复了。为了感谢我们他将我们送到了下一个世界——阿波罗的地盘。

来到阿波罗神殿和他对话发觉他也不像一个坏人，不过坏人不是光从口就能够辨认出来的。对话后我们来到了一个叫做琳的女孩家里，看见屋子里面只有一个生病的老人，从她口中得知琳为了给母亲找药至今还没有回来，为了母亲自己一个人去充满了怪物的山洞找药的女孩怎么能不管呢?我们动身来到了城北的山洞，从洞的南边入口进入，在地下四层找到了孝顺女孩琳。打倒守门的机器人回到了村子。村口听见人们说琳的父亲回来了，和琳一起赶回去一看，看到的竟然是自己的父亲 这……相聚之后我们来到了位于城市最南端的海底火山，利用四层的回复点，我们好好的在这里LVUP了一会，同时也得到了进入光之洞的必需品"真诚之眼"。入手后来到光之洞收集秘宝。集齐之后便前往下一个世界"封闭"。

在城市的酒吧奏响勇士之歌(ゆうしゃのラーマ)就会打开隐藏的秘道，不过刚刚下去就让他们当成敌人抓了起来，幸好这时父亲赶来才将误会解释清楚，一波未平一波又起，此时警报又响了起来原来真正的敌人入侵了村子，和父亲一起杀到村里，发现自己来晚了一步，村子已经让敌人给破坏了，来到天柱看到一个留守的敌人，将它消灭后进入神

因为家没PC，所以光碟里有些东东看不到，请问《掌机迷》什么时候可以连PC附送呀！呵呵。韩峰；18；男；116033；辽宁省大连市甘井子区周水子前二建2号楼5楼2号

雪人：这个嘛，等《掌机迷》涨到几千元人民币的时候吧！^_^



界找到了叫做"BOSS"的人（好怪的名字），在这里竟然看到了被抓来的琳，爱女的父亲不顾一切的冲上去和他同归于尽后终于将琳救了回来，不过这时一阵能量竟然将BOSS复活，为了给父亲报仇我们也冲了上去……

将琳送回家里，我们来到了维纳斯的世界。和维纳斯及大殿外的奥多里亚交谈之后，我们出城前往城北的小村子，整理装备的时候遇到了叫做安东尼的家伙，好像他对我们的事情很感兴趣。离开他前往村子右边的山洞，在里面发现了一个直达维纳斯神殿的出口，出来后去和维纳斯对话。再次回到山洞。在第一个铁门内打到了一个大寄居蟹后得到一把钥匙，有了它山洞里面的铁门都可以打开了，搜刮完毕后回到维纳斯神殿，和奥多里亚交谈得知东北方的火山里面有一些奇怪的东西，前进至此发现那个叫安东尼的家伙一直在后面跟着我们，直到打开出口处的宝箱时，安东尼出现，先我们一步拿走了秘宝。来到维纳斯神殿，没有多一会安东尼也来了，原来这一切都和维纳斯有关，将维纳斯消灭之后城里的人也都全部消失了……回到位于城北小村子里，我们又遇到了阿波罗，他告诉我们关于获得这个世界秘宝的方法，那就是去玩迷你游戏^_^！选择一条最贵的龙，轻松的赢得了比赛。取得了秘宝的我们动身前往下一个世界"日本江户时代"。

来到这个世界之后立刻感觉到了樱花的香味，一路欣赏街景来到了江户（えと）城。上前和桥上的武士交谈，却因为没有使用敬语把他们惹的很生气，二话不说就和我们打了起来，这时一个叫做小玉的女子替我们解了围，为了感谢她我们来到了位于城东的村内，和她对话之后再回到江户城，来到武器店和老板交谈(从柜台前面绕到里面去对话)得知城东南港口的事情，来到港口和でぽち对话后，我们上了船，没有想到在船舱内部看到了小玉和她的恋人罗尼，交谈之后和小玉一起来到位于港口以西的大名府。刚说了几句话就突然出现了一帮人，说是对我们很不满意，刚想发火就让小玉拉回她的家中，这时でぽち浑身是伤的赶到了这里。和我们说是发现了武器店老板的阴谋，才被打成重伤的。我们赶去武器店却没有发现武器店老板的踪影，进入店内的地下室，无意中听到了真凶えちごや和しょうぐ的阴谋，刚想回去却被他们发现，えちごや为了毁灭证据便和我们打了起来,而しょうぐ却逃跑了，胜利后回到小玉的村子，和小玉的恋人罗尼一起去消灭逃跑的しょうぐ，在城堡中轻松的将他消灭后，他竟然唤醒了被封印的大骨灵，在屋顶将它消灭后，随即前往下一个世界。

这个世界可真是荒凉除了一个山洞竟然什么也没有，不过这倒省事，在山洞入口处得到秘宝(可以移动到去过的城市 很有用的)，进入山洞里面可以得到机器人的超强装备ググニルのや。出口的精灵对话之后来到了天界。

前进到一半的时候遇到了神一奥丁，为了通过只好将它打败，胜利后来到东北方的梯子处，登上"上神界"。出来后又遇到了阿波罗,这回的他可不是那么的友好了,竟然派出了神界的圣鸟袭击我们。打败圣鸟后，全身的秘宝都被阿波罗抢走了，原来他只不过一直在利用我们而已。真是卑鄙啊!在这里我们看到了父亲，原来父亲并没有真正的死去，和父亲对话后得知神界还有一件秘宝，也就是最后的一件，我们动身来到最后之町(さいごのまち）整理装备，准备进行最终的决战，首先来到东南方的山洞内寻找最终的秘宝，在洞内的最深处我们找到了由一台守护机器所看守的秘宝。入手后回到遇见阿波罗的地方进入天柱，找到了想利用秘宝统治全世界的最大的主谋者阿波罗，等待他进入战斗模式之后(刚开始攻击他是没有效果的，可以先选择逃跑指令)，胜利后邪恶的阿波罗想和我同归于尽，正在那危急的时刻父亲挡在了我的面前。父亲和阿波罗一起倒下了，顾不得伤痛的我和米卡美一起摧毁了这里的防御系统(使用魔法攻击)，天界彻底的崩溃了，我乘上左边的电梯回到了父亲的身边，这时奇迹出现了。秘宝和镜子的力量使得父亲活了过来，而我们也回到了旅程的起点，一切都是老样子，只不过家里面多了一个人，那就是永远都不会离我而去的父亲……

附录：日版的菜单对照表：
のうりょく能力 アイテム道具 そうび装备 ひほう秘宝 メモ备忘录 セーブ存档 顺便送上两个经典的
秘技1、最强之剑：游戏最后的浮雕洞里有一处墙壁是可以进去的，里面有一把没有次数限制的一次可攻击全部敌人的最强之剑。
秘技2、宝物数是63的话，点两次垃圾桶可增加同伴的能力值很实用。

PS：很好玩的一部RPG,当时这个游戏最吸引我的就是一出来可以自由的选择主角种族的设定。不同的主角搭配每一次进行游戏都会有很新鲜的感觉,不过这个主角设定也有一个BUG那就是相同的角色可以使用3个,如果使用3个机器人的话那么通关简直就是轻而易举啊。除了这些之外就是感人的剧情了,为了自己孩子牺牲2次的父亲,为了母亲而去怪兽洞穴里面找药的琳。这些都是在浪漫传说中才可以找到的,那个时候日本的游戏剧本已经很不错了^_^，推荐大家在放松心情的时候玩玩此作。感受绝对不一样哦。

恶魔城GB2

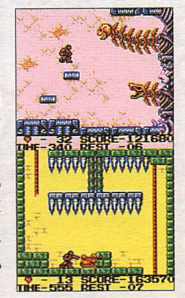


●厂商：KONAMI ●发售日期：1991 ●类型：ACT ●容量：1M ●不灭程度：8



如果说到经典就不能不说到恶魔城这款长存作品，从初代到最新的<恶魔城-无辜者的悼词>，类型也从ACT转变到了A。RPG，如果说，我没有接触过该作的话我对恶魔城的认识也不会很深，作为GB上面的第二作，游戏基本上继承了前作的操作，游戏中出现了可以作为副武器使用的"圣水"，"十字架"。尽管加入了辅助武器，但是游戏的难度仍然不低，如果不下一些苦功夫，是不会轻易的通关的。

2代游戏中一共有4座城堡，全部通过之后会出现第5座，开始的4座城堡，玩家是可以自己选择顺序通过的，但是越往后的城堡难度就越高，想要顺利通关的玩家还是按照顺序一个一个的来比较好。游戏里面主人公蹩脚的跳跃再加上关卡折磨人的设计。使得很多玩家都对这款作品存有一些"仇恨"，不过也正是这个原因才使得玩家对于恶魔城的印象达到了根深蒂固的程度。游戏里面的怪物角色和前作相比没有什么改变。大部分都是前作出现过的。就连有些关卡的设计也和前作并无一二，这不免就让人有一种被KONAMI骗了的感觉。不过虽然是关卡和敌人都相似但是游戏的感觉却是不一样的。一代注重的操作而二代则是注重攻击技巧。举个例子。在前作的第二关中。有一个木板桥，两边都有一种类似于眼珠形状的敌人向玩家滚来，在一代中想要在木板不被破坏的情况下躲过眼球的话那么只有看准机会跳过去才可以。此作则不必，如果玩家在前面获得"圣水"的话只需要使用圣水来攻击便可以不引起它的爆炸的情况下直接将它消灭。当然利用副武器过关的例子还有很多，玩家们自己在游戏中便会发现。



那么这次的冒险究竟都有什么在等待着贝尔蒙特呢?关卡一(游戏是按照顺序进行的)难度不大，唯一的有点难度的地方就是有眼球怪连续滚动的通道。通过的方法很简单看准机会跳下就可以了，不用特意的跳到绳索上面，落地后看准机会回头攻击眼球怪即可，接下来就是一条长长的绳索。下落的过程中右边还有钉板攻击。按住跳再按下可以快速的滑下。BOSS是圣域的雷神。他只有在变成水晶的时候才可以攻击到它(跳起攻击)很有规律的一个BOSS，多看几遍它的行动路线，就可以轻松的将它KO。关卡二。出现了伸缩针刺。看到末端的圆点亮起的时候就代表圆点所在的那根针刺会出来攻击，跳跃即可躲过而且还可以站到它上面。基本后面都会出现相同的物体。BOSS是手拿长刀的邪神。很白痴的BOSS掌握好距离就可以了。关卡三基本上没有什么难点。BOSS是守护神"古斯"攻击方法就是左右两边有规律的吐出霰弹，这里有一个很简单的方法可以不费血的将它消灭。那就是哪边吐出霰弹就在那边的边缘处蹲下攻击就可以了。(有的时候需要跳起躲避另外一边所发出来的霰弹)关卡四出现了上下移动的绳索。看准机会跳上去就可以。BOSS是两个骨架骷髅。攻击方式就是上下两个交替的将自己身上的骨架当作武器并且发射子弹来攻击主角。只要在最下面骷髅的下面蹲着就可以躲避所有的攻击。第五关的其实就是前4关关卡的综合而已。不过对于里面出现的蜘蛛，要等着它将蛛丝拉到适当位置的时候再将其消灭。BOSS1是一个会上下移动的龙。由于空间窄小再加上是强制版面所以导致该BOSS是这个游戏中比较难对付的。玩家们只需要注意有砖块的地方是安全的就可以了。BOSS2是主角贝尔蒙特的儿子,由于被伯爵控制所以向自己的父亲发起了攻击。他的速度很快不过行走的路线确实固定的,蹲在右边缺口的左下角可以躲过他所放出的3把刀(十字架对他很有效果)最终BOSS不死魔王德古拉伯爵。决战的地点可能会让玩家觉得很熟悉,不错这个地方就是前作最终决战之地。魔王的攻击方式只有一种,那就是放出8个能量球攻击主角，打中4次就会GAMEOVER。这里给出躲避能量球的方法参考(全部是蹲下躲避)BOSS上-中间右边缘 左下-右上砖块 左上-右边砖块 右上-左下砖块 右下-左边砖块，有的时候BOSS发射的方向不一样，玩家在游戏中可以自己调整所站位置。游戏的结局画面和前作一





不是说越想得到的东西就越得不到，越不要的东西却越有可能得到嘛！所以-我不要中SP！我不要中SP！我不要……
何读者；18；男；314001；浙江省嘉兴市秀州中学高三6班。兴趣：动画、电脑

样都是主角在山顶上面看着崩塌的城堡。不过这次则多了一个人那就是主角的儿子。

游戏中的隐藏要素很少，基本上只要能够满血闯关的话，版面上面的任何蜡烛都可以利用圣鞭最高级时所发出的能量球打到。所谓的隐藏要素也就是破坏某些墙壁时里面所隐藏的东西如大心，加血道具等。很好找^_^。

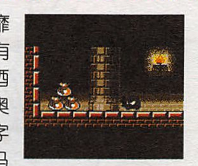
PS：我并没有通关前作而是直接从此作开始进行游戏的，对于游戏的跳跃感。我并不是感到很不习惯，毕竟它和魔界村很相似。不过在难度上面它还是要差魔界村很多很多，我从新玩的是KONAMI合集中的彩色版本。感觉背景上面处理的很不错(彩色版的就是好啊)。在玩腻了众多大作的时候何不玩玩这款游戏感受一下始祖恶魔城的魅力呢？



瓦里奥大陆2 夺回失去的财宝



●厂商：任天堂 ●发售日期：1998 ●容量：16M ●类型：ACT ●不灭指数：9

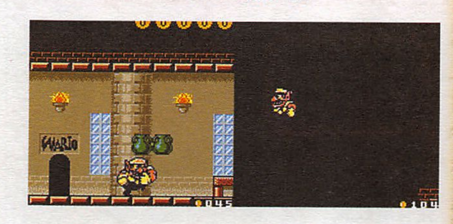


当年的一款马里奥风靡全球，如今又出现了一个有着搞笑的W型胡子和大啤酒肚的瓦里奥。而这个瓦里奥除了名字和马里奥差一个字之外，他还是即库巴之后马里奥的第二个对手。不过这个对手的实力可是要强于库巴很多哦。和马里奥再一次相遇后，我们的瓦里奥也找到了自己的生存之道那就是找到世界上所有的财宝，而且将它们全部都放在自己的城堡里。从那天开始瓦里奥就疯狂的搜寻世界各地的财宝，终于有一天它的城堡里面再也放不下那些珍贵的财宝了，瓦里奥就暂时的停止了这个计划，每天都去看那些财宝并且给它们打扫灰尘。当然世界上喜欢财宝的并不只是瓦里奥一个人，在某一天的白天以首脑M为首的一伙"白痴"进入了瓦里奥的城堡。进入城堡后它们不但将财宝拿走并且还占领了这里。它们在城堡里面大搞破坏，更有甚者竟然将城堡的水龙头打开准备让水将城堡淹没。这时我们的瓦里奥在干什么呢?画面一转，Oh~原来他还在安然的睡着大觉，直到一个恶魔闹钟的出现才将瓦里奥的美梦吵醒。瓦里奥起来一看，自家的城堡竟然变成了这个样子，究竟是谁干的?晃了晃脑袋的瓦里奥从自家的卧室大门冲了出去。经过一番努力我们的瓦里奥终于将首脑M赶了出去，确切的说应该是打了出去。不过M首脑竟然是一个高级女工程师。而且她的想法也是那么的工程化，看来现在女性角色也是不可以轻易忽略的啊，将城堡修补一番后发觉储藏室好像扩大了那么一点点。仔细一看原来是首脑M刚刚挖到一半的财宝运输秘道，哈-这下好了又可以放下更多的财宝了。瓦里奥一边笑一边回到了自己的卧室再一次进入了梦乡……



任天堂的所设计第二个人气角色，走着和马里奥不同的风格，却也同样的获得了极高的人气，游戏的卖点就是拥有大量的隐藏要素，以及瓦里奥那丰富多彩的攻击动作和自虐式的变身。而且游戏中的过场动画也是那么的搞笑使得各位一旦上手就会有一种放不下的感觉。游戏里很多的隐藏要素都是需要利用到变身才可以发现的，而且游戏的每一个关卡里面都有隐藏着的东西，所以要想收集到所有的宝物的话那么就要好好的去进行游戏了。当然只通关一遍是不可能找到所有的隐藏要素的。财宝和地图收集率达到100%时会出现新的区域。里面可是相当恐怖的。

PS：GB上面不可多得的游戏之一。在进行游戏的过程中绝对会让你忍不住笑出来。记得那时为了将所有的隐藏要素打出来，可是废了不少的力气，不过在重复进行游戏的时候感觉不会那么的枯燥，而且游戏中利用变身的设定实在是给人一种眼前一亮的感觉。游戏的手感也是十分不错的。游戏中第二条路线的创意实在是独出心裁，如果在游戏开始时什么都不按的话，熟睡中的瓦里奥就会被夺下城堡的M首领手下给丢出去。这样通关的速度虽然会快很多，但是隐藏要素和财宝的收集率可是相当低的。这里向所有没有玩过该作的朋友们推荐，即使玩过的朋友们如果没有收集齐所有的财宝的话何不再次拿起这盘卡带进入瓦里奥的世界中呢？





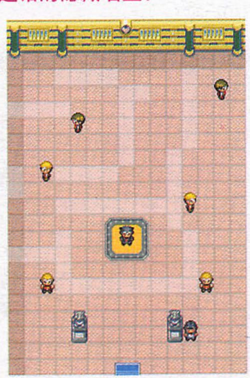
迷宫与分支剧情篇





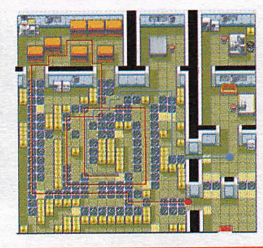
——如何通过毒系道馆的隐藏墙壁?

如右图，隐藏墙壁用浅色标出来，在游戏中是不容易看见隐藏墙壁的（墙壁所在砖的四角有一个不起眼的小亮点），一般来说顺着道馆的四周逆时针走就可以到达boss处。



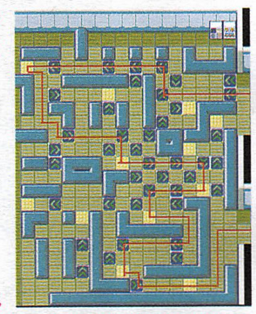
——抢回蓝色宝石的正确路线是什么?

沿图示路线先红后蓝,便能到达研究员所在的地方。此外,当打败里面的敌手后,前方传输点的方向会有所改变。



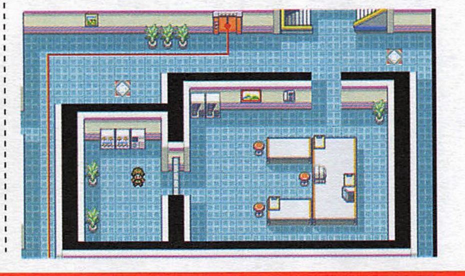
——那么游戏厅地下2楼的传动装置又是如何走呢?

先在地下3楼拿到电梯钥匙，然后回2楼沿红色路线坐电梯去地下4楼。



——火箭团基地大楼简直是个大迷宫，如何才能以最快的速度得到打开各个门的钥匙卡?

如下图，首先走到5楼左下角的传送点，被传送后立即再传回来，便可以在右下方得到开门的卡匙，然后就可以随意出入整幢大楼了。

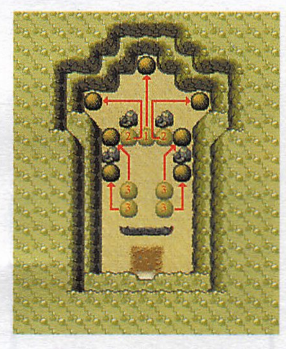


《掌机迷》与《电软》相比，可谓是相形见拙。如果《电软》是一个绝色美女，最多也只能算得上一个女人。我决不夸张也只是实事求是而已。一本《电软》，我可以啃上一个星期，还翻了又翻，看了又看，还是津津有味，不遗余力，有一种

如果要迅速找到boss，可以直接到3楼用卡匙打开左边的门，只是要小心突来的宿敌。

——安侬遗迹的谜题如何解开?

在到达七座遗迹的路上有一个山洞，按图例所示把7块岩石用推石的技能移到四周的七个窟窿，就能听到三声巨响，安侬遗迹的大门被打开。



——超能道馆如何迅速到达馆主处?

同样通过传送点4次便可以到达。当然,打败了馆主后就不能和她的"爪牙"对战了,如果要练宠,还是一个个打过去吧。



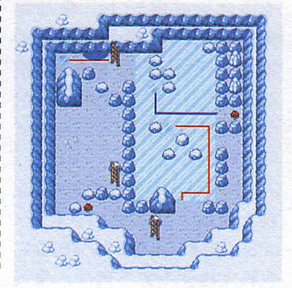
——如何才能抓冰鸟?

冰洞的水流很急而且是单向的，要到达冰鸟所在的陆地，需要把下图所示的两块岩石连续向旁边的两个窟窿推下3次，堵住下方的流水缺口，然后便能游水到达冰鸟处。



——那么4号岛的冰窟内又怎么得到HM07攀瀑?

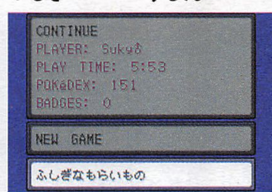
如下图，蓝色路线可以得到另一道具，而沿红色路线走就能拿到HM07，需注意的是两个起步的落脚点都要从上一层踩冰两次后掉落。



——如何开启e卡与火叶的联机功能菜单?

到任意一个城市的商店，调查桌面的纸条，按A键进入输入状态，按select查找第一个日文字母，然后输入以下四行：

ともだち　いっぱい
ふしぎ　つうしん



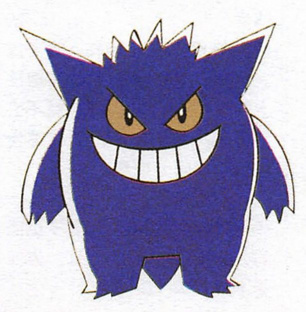
（使用索引后在第16、11、6、2行可以找到上述4句），输入完成后选择第3项保存，营业员头上出现"！"，保存游戏，并重新开始，菜单多了一项，这个就是用来连接e－card的菜单！

——如何进行联机磨粉?

1、首先，你要在日比市左上的小屋获得粉末瓶。

2、到PC中心的2楼和最右边柜台的小姐说话，注意必须有两台GBA(或GBAsp)，且都安装了红外通讯装置，这样对话后可以出现新的选项，即第3项さのみのとた。

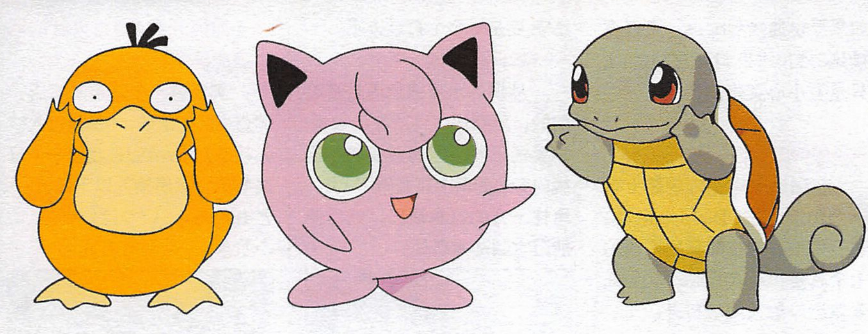
3、磨粉支持多人联机,至少要







"衣带渐宽终不悔，为伊消得人憔悴"之感觉。而《掌机迷》则不同，看一遍后，就觉得兴趣索然。她们的起步是固然不同的，就像中国人给自己吃定心丸似的："西方资本主义发展时间长嘛，我们社会主义建设才开始起步啊"！这是正确的。浙江　威忍



有2人参加才可以。必须设置一台主机为主平台,即选择分项中的第一个选项,进入后出现"1、2、3......"并处在等待状态;打开另一台主机进入通讯，选择第二分项（多人参加的其他主机也是选这项），出现"主角的名字和ID号的选项"，按A键进行连接，联机成功后出现提示,按下START键，屏幕右上角出现红外连接的图标，这时便能进入开始磨粉了!

4、磨粉的规则就是随便放入树果，每次一人一个，开始后通过配合把转速提升，从而磨出更多的粉末。当然，如果你不够熟悉的话，就拼命按A键,限制时间内按得越多次得到的粉末数量也就越多了^_^。

5、累积一定数量的粉末后可以在日比市找老头换道具，具体为：

50：力量粉：ちからのこな
80：力量根：ちからのねっこ
50：万能粉：ばんのうごな
300：复活草：ふっかつそう
1000：X攻：タウリン
1000：X防：ブロムヘキシン
1000：X行：インドメタシン
1000：X望：リゾチウム
1000：X速：キトサン
1000：最大上升：マックスアップ
3000：值最大：ポイントマックス

——那么迷你游戏又是怎么玩呢?

迷你游戏有2种，到2岛右下方的小屋和老头对话后选第一项是玩"跳绳"，第二项是"嘟嘟利吃水果"，下面我们将分别介绍，大家需要注意的就是要玩迷你游戏一定要有红外线通讯装置，才能出现选项,而连机的方法和磨粉的联机方法一模一样。

1、跳绳：要求参加精灵的身高要小于70（汗，难道说个子高不适合玩跳绳？），参加跳绳比赛的精灵就是你选择的精灵。开始比赛后看准绳子摆动的方向按A键跳跃即可，一般看到有星星出现时立刻按键就可以顺利跳过。

2、嘟嘟利吃水果：要求有3人以上通讯，且队伍中要有No.085嘟嘟利，比赛时按方向键左右移动接住上方下落的水果就可以了。

注意：和一般的游戏竞技不同,口袋妖怪的迷你游戏似乎更注重配合而不是单纯的竞争,当参加游戏的玩家有1人失败了,其他的玩家也会停止游戏。因此,配合默契才是得高分的关键!

——5号岛左上方阿吉木的家有什么秘密?

当找到不归洞穴最深处的小女孩后，她会回到阿吉木的家里，去和她说话，她会随机要求你带某只精灵给她看（这里有个小技巧，因为她要看的精灵是随机的，所以可以在她



家大门之前存档，进入后如果她要看的精灵恰巧是你拥有的,那么就带来给她看，如果你没有，就重新读档）。每次给她看她需要的精灵后，一个戴帽子的老人就会出现，送你增加亲密度的华丽球!

——高速路上的隐藏道具如何得到?

高速路上无法下车走路，速度又非常快，无法控制使用探宝机和按A键查找。这里有个技巧,只要在高速路上骑车时按住B键，车辆就不会滑行了（刹车？），便能够慢慢地查找隐藏道具。

——4号岛商店旁边的屋子里面的人送给主角的是什么，为何看不到?

雪人：与老大哥相比，小兄弟当然还有诸多的不足之处，我们一定会全力以赴，迎头赶上的。
自从那一天看见了她——《掌机迷》，便一发不可收拾，我为她受尽折磨：被老师打，被Mum打，被同学打（向我借，我不



那个人是给主角装饰名片卡的，就是在名片卡左上方加上一个标签！一开始只有"传导标签"，当完成孵化波比克的事件后（孵化后需带给老爷爷看），还会增加"蛋标签"等。

——火叶版如何查看精灵的亲密度？

这次看亲密度请找劲敌的姊姊ナナミ，她就住在主角家所在的城市，游戏中后期就能找她，她还会帮你的精灵梳头（可以选择队伍中的任意一只精灵，是增加亲密度的方法之一），每次梳完后要出去走500步就能再次找她梳头。在此期间找她说话她就会告诉你队伍第一只的亲密度，具体话语和对应的亲密度值为：

255：これいじょうは ない くらい なついて いるのね…! あなたの ポケモンは しあわせね!

200–254：しあわせそうに み えるわ○○(劲敌的名字)にも みな らって ほしい くら いね。

150–199：なかなか なついて いるのねそのちょうしで かわいが ってね。

100–149：すこし なついてき たのね しんたいが うまれて きたみたい。

50–99：まだ あまり なれていない のね であった ときは だれでも このくらい なのよ。

1–49：○○(自己的名字)くん／ちゃんの ことすこし にらんで いるみたい……もうすこし かわいが つて あげられない かしら?

0：……あの いいづらいん だけど ポケモンに そんなに きらわれている のは なにか わけが あるのかしら……



宝石篇

——冰系道馆如何到达？

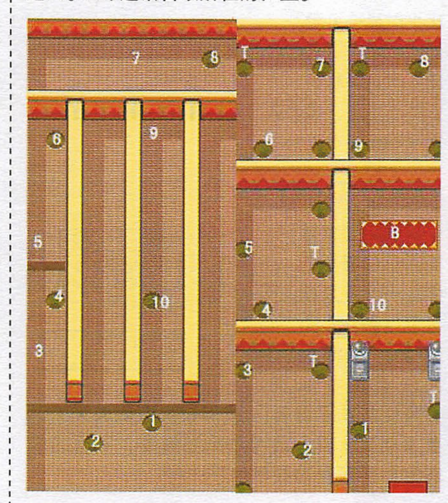


冰系道馆要求在所有冰面不重复走过一次，如果重复就会陷落，没有全部走完则不会出现隐藏的楼梯。

如右图，按红色路线就可以走到。

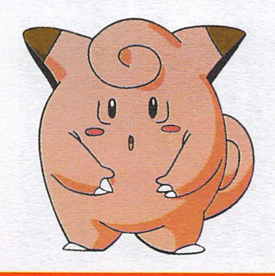
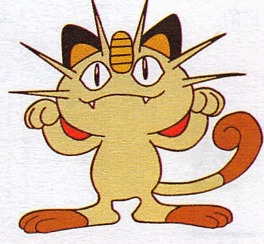
——那么火系道馆又是如何走呢？

如下图，按照数字的顺序依次走入即可，T表示有敌人埋伏在里面，可以与他战斗，但不要进入。B即道馆首领所在的位置。



——如何得到5色头巾，它们有什么作用？

让一只PM的五项指标中的一项升到满值，







然后去卡伊市怪兽俱乐部和老爷爷对话就能得到提升该值的手巾，具体种类和作用为：

☆红手巾（出色度满值）：持有后参加比赛会会比平时显得出色

☆蓝手巾（美丽度满值）：持有后参加比赛会会比平时显得美丽

☆粉手巾（可爱度满值）：持有后参加比赛会会比平时显得可爱

☆绿手巾（聪明度满值）：持有后参加比赛会会比平时显得聪明

☆黄手巾（坚强度满值）：持有后参加比赛会会比平时显得坚强

——如何得到更多的奖章？





奖章是对精灵评价的重要指标之一，一只精灵可以得到多个奖章，获得的方法就是参加各种比赛并取得第一名，例如打败四大天王、参加选美比赛、战斗塔获胜等等，不同的级别的比赛获得的奖章也不一样。

——看看洞最深层的冰窟如何滑行才能拿到最后一个道具？

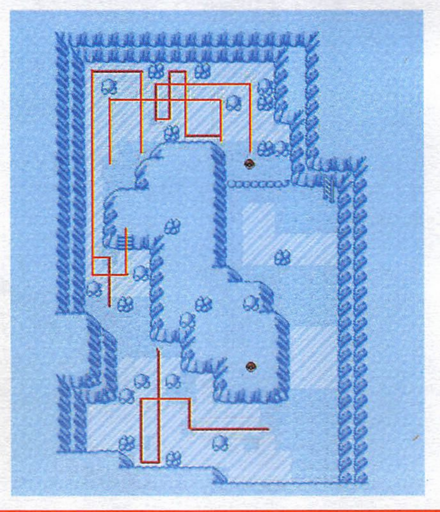
如右图，白色条纹状的地面表示为冰路，按红线所示线路滑行，注意前进的方向是不可逆的。

——"古利可屋"有什么秘密，如何通过全部的考验？



古利可屋是游戏中最有趣的分支剧情，一共有8个任务等待玩家解决。在卡依市上方的110号路上，有一座神秘的房子，这就是"古利可大人"之屋，每当玩家打败一个GYM后，都可以到这里，不过古利可会躲起来，先要找到他，和他对话后，便可以进入墙上挂纸后的密室，要注意的是一定要看一下一本小白书，书上写着"爱语"，其实就是通过密室之门的密码，通过后古利可会奖励你不同的礼品！具体如下：

关次	考验内容	需懂得的招式	奖品
1	挡道的灌木	间合斩	奇异糖果
2	地面的按钮	--	达依玛球
3	切换的门面	碎岩术	坚硬石头
4	推动之岩石	怪力术	烟珠
5	精灵问答题	--	秘笈12
6	隔开的栅栏	--	磁铁
7	地面传送带	--	值上升
8	道路滑行术	--	红色帐篷

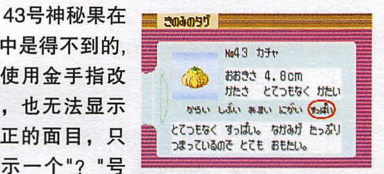


挺符合个人胃口，文章相当专业，但语言却又通俗易懂，值得读者信赖和支持。但让人无法忍受的是每期间隔的时间太久，要不每月出两本，每本售价5元，怎样？杨斌；20；男；610037；四川省西华大学预科九班；兴趣：玩GBA、写文章、SWIM3

——キンセツ市十万伏特剧情又是如何?

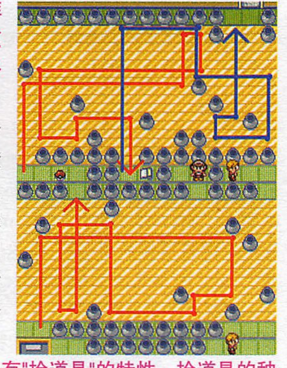
得到秘籍03游水后，来到キンセツ市的路中间能找到第三道馆馆主テッセン，他会给你地下钥匙（ちかのカギ），往R-110的那个小湖游去,就能到达一个小洞（ニュ-キンセツ），用钥匙开门，最深处踩下红色按钮让发电机停转（旁边还可以得到雷之石），出来后来找テッセン能得到TM24（十万伏特）。

——为什么神秘的43树果看上去是只一个"?"号?



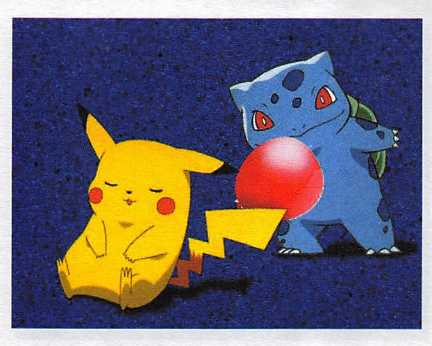
43号神秘果在游戏中是得不到的，即使使用金手指改出来，也无法显示其真正的面目，只是显示一个"？"号的果实。由于任天堂保留了43号果实的得到方法，至今对该树果的了解还不多，这里先让大家一睹它的真面目吧（右上图）。

——古利可屋难题的最后一个道路滑行迷宫似乎很难走?



这个迷宫是整个口袋游戏中难度最高的,如右图,沿红色的路线可以拿到开门的密码，然后沿蓝色的线路到达出口。

——哪些精灵具有"拾道具"的特性，拾道具的种



类和几率有多大?

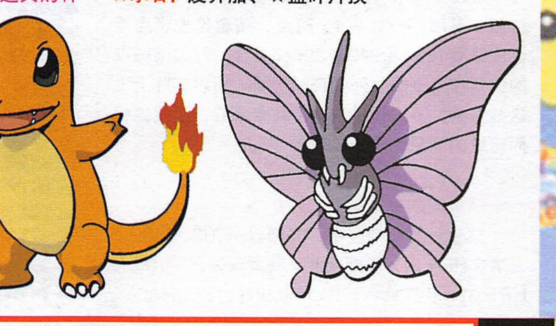
No.012针鼠及其进化型、短脚象、瞄瞄、强尾猴、小熊等都有"拾道具"的特性,利用这个特性,把这些精灵带在身上在草地、山洞等地方走动（可一次带上多只）,它们会沿途拾取道具,把这些道具卖掉,就不怕游戏初期没有钱了^_^。具体拾取道具的几率和种类为:

30%　好伤药（いいキズぐすり）
10%　万能药（なんでもなおし）
10%　超级精灵球（ハイパ-ボ-ル）
10%　神奇糖果（ふしぎなアメ）（升1级）
10%　回复之药（かいふくのくすり）
10%　元气碎片（げんきのかけら）
10%　金球（きんのたま）（可卖5000元哦）
5%　提升攻击力药（タウリン）
4%　加PP药（ポイントアップ）
1%　王者之印（おうじゃのしるし）

——如何得到珍贵的进化石?

202版中的进化石无法购买，只能通过特殊地点或途经得到，具体为:

★火焰石：火焰近路、☆红碎片换
★水石：废弃船、☆蓝碎片换



雪人：这个提议倒是不错，不过，大木头，可不可以再找个MM编辑来加盟啊?
风林：喂，醒醒，你大白天怎么就开始做梦呢?



★珊瑚石：119号道路、☆绿碎片换
★雷电石：新银叶、☆黄碎片换
★太阳石：火箭中心、野生太阳花携带
★月亮石：流星瀑布、野生月牙兽携带
★不变石：石之洞窟2F、斗士载入2F、野生小拳石携带

——泥鳅，蘑菇怪之大小比较是怎么回事？

带上No.127 泥鳅与No034 蘑菇怪到八个会馆城市的一间民房中可以比较其大小不同而获得珍贵的pp提升道具。精灵的大小与其HP、攻击、防御、速度、特攻、特防和性格值都有关系。

——到达幻岛的几率取决于什么条件？

这由一个随机代码决定，它是从0到65535中一个数，一天变换一次，时间为0:00 AM。只要所持精灵的性格值下二位与之相一致，幻岛就会出现。所以一次带6个精灵去130号道路幻岛出现几率为6/65536。一天内反复换所持精灵，就有较大的几率可以到达。

——No.114 眼镜兔脸上的花纹真的有无数种吗？

无数当然不可能了，花纹取决于眼镜兔的性格值，其脸部一共有4个斑点，按理论说斑点组合应该有168=4294967296种组合，但如果斑点的位置在兔子的脸外会自动消除。所以实际上没这么多种，不过光是从这个几率来看，要找到相同斑纹的两只兔子也够难的了^_^。

——精灵的捕获率如何计算？

这个计算比较复杂，先假设A=[(最大HP×3－现在HP×2)×被捕获度×精灵球修正]÷(最大HP×3)×状态修正；B=1048560/(16711680/A) 1/4；游戏会在0000～FFFF(16进制)中随机给出一个数(设为C)，当B>C时，电脑会给出另外一个上述范围内的C值，否则运算终止，捕捉失败。如此共进行3次运算，3次都是B>C时，就能成功捕获。实际上，每次B>C，游戏画面上显示的是精灵球继续摇，而B<C时，精灵球会爆开，捕捉失败。

——树木结果有多少个阶段，每天应该浇水多少次？

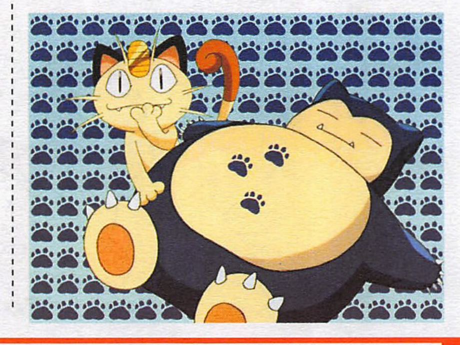
从埋下种子到结果共有5个阶段，不同阶段对着树木按A键显示的语言也不同：

1、这是埋下XXX种子的地方
2、XXX的芽长出来了
3、XXX的茎变粗了
4、长出了"某某样子"的XXX的花
5. 结了多少个XXX的果子

注意上面的"某某样子"，当浇水有效次数＝0，为"可爱的"；浇水有效次数＝1～3时，为"漂亮的"，浇水有效次数= 4时，为"极其美丽的"。由此可以根据语言来判断浇水的有效次数，需注意的是浇水有效次数指1～4阶段是否每一阶段都有浇水，每一阶段都浇水时，次数=4，但同一阶段内浇多少次水，其有效次数仍为1。

——闪光精灵由什么决定，为何遇到的几率这么低？

与以前不同的是，本作由性格值和ID决定。假设ID为abcdefgh，性格值为ijklmnop（16进制数值），则abcd、efgh、ijkl、mnop中的任意抽出一个数来对乘的积≤7，则这个精灵为闪光精灵，可见闪光几率为8/（16×16×16×16）=1/9192，遇到当然不容易了！笔者玩口袋这么多年，至今只遇到过5只闪光的精灵。



看完《掌》10后，方才知“窗外不归的云”竟是位俊男，而不是位美女，那“云云”干哪，怎么和我的朋友的Girlfriend的名字一样啊（我晕死）。为什么木头的尊容没有啊，是不是长的丑啊，长的丑并不是你的错，但出来吓人就不对了

——如何计算得到的经验值?

战斗获取经验值=(敌人PM的Lv×敌人PM的基础经验值/7)×A×B×C

若带有学习装置，则战斗获取经验值=((D/E)×G+(D/F)×H)×A×B×C

各字母的含义如下：

A：与训练员战斗时取1.5,与野生精灵战斗时取1。

B：所使用精灵为交换来的，取1.5，否则取1。

C：持有道具幸运之蛋（しあわせタマゴ）则取1.5，否则取1。

D：敌人PM的Lv×敌人PM的基础经验值/7/2。

E：我方参加战斗的精灵数（必须出过场）。

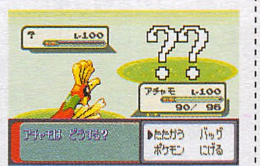
F：队伍中持有道具 学习装置（がくしゅうそうち）的精灵数。

G：若所计算的精灵出过场取1，没出过场取0。

H：所计算精灵持有学习装置的取1，否则取0。

此外，把PM放在饲养屋，得到的经验值并非决定于战斗的次数，而是和行走步数有关，每走一步经验值+1。

——问号宠物是怎么回事，仅仅是金手指修改造成的错误吗?



金手指修改不当的确会造成问号宠物出现，但事实上并非那么简单！宝石版共有25只问号宠物，这些问号宠物的族值虽然一样，但是他们用学习机能学习到的技能却是不一样的！而且问号宠也有两种不同的外表，除了学习技能外，问号宠各项数值完全相同。因此估计这些问号宠不是纯粹的bug，而只是在宝石版中不能正常得到,需要通过周边的产品如"读卡器"来读取完整的宠物数据，才能在游戏中使用这些宠物。

——如何得到全部的家具?

有以下几种途径：

1、找游戏中的NPC拿，例如在电系道馆所在城市里赌博的地方，柜台左边一个女孩处，跟她说话可以得到一个和你选主角类型相同的玩偶；在水系会馆所在城市里的最右边的房子里的女孩会给你NO.99的玩偶。

2、购买，例如在菜市场（造船厂所在的城市）可以买到砖头、气球、地毯和玩偶；鸟系道馆所在城市的小屋内可以买到桌子和椅子；海边大商场的5楼可以买到壁画、地毯、玩偶；出森林处的小屋内（得到喷水壶的那里）可以买到盆景。

3、战斗胜利的奖品，例如在战斗塔50连胜得到银盾，100连胜得到金盾；在古柯利小屋解开8个谜题后会得到红色/蓝色帐篷。

4、完成特定的任务后的奖励，如113号道路中有一个房子，里面的人会给你一个袋子，让你收集火山灰（实际上就是积累在雪地行走的步数），就会得到各种玻璃和美丽的桌椅。

5、看电视转播后买到,例如修补地面破洞的木板。

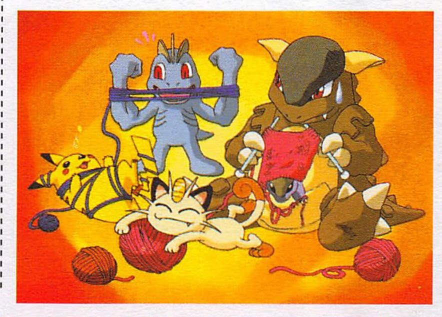
——亲密度的改变具体是由什么决定的?

改变亲密度的方法及增减量如下表，需注意的是随着精灵亲密度大小的不同，同样的途径改变的亲密度值也不同，而精灵濒死或者吃味苦的中药，亲密度会降低。

	精灵现有的亲密度		
改变途径	0~99	100~199	200~255
升1级	+5	+3	+2
与道馆馆主或者天王对战	+3	+2	+1
走256步（50%几率增加）	+1	+1	+1
吃回复体力的药	+5	+3	+2
死亡（体力为0）	-1	-1	-1
吃力之粉(ちからのこな)	-5	-5	-10
吃力之根(ちからのねっこ)	-10	-10	-15
吃万能粉(ばんのうごな)	-5	-5	-10
吃复活草(ふっかつそう)	-15	-15	-20

此外，如果精灵持有安闲铃（やすらぎのすず），所增加的亲密度值会按1.5倍计算。而用华丽球（ゴ-ジャスボ-ル）捕捉到的精灵亲密度高达200（其他球仅仅有70），不愧是提高亲密度的好办法。

文/皮卡秋



（我笑死）。如果不承认丑，就出来亮亮像，说不定我还可以给你找个Girlfriend。河北省石家庄市建华南大街309号河北医科大学临床学院；王皓　　雪人：呵呵，他可是已经在12期的光盘上露脸了啊！



文■gokumine

厂商的摇钱树

——游戏复刻现象评述

对有些游戏公司对于老游戏进行复刻现象，也就是俗话说的“炒冷饭”是个老话题了，也是经常提起的一个话题，这次再次摆上台面来，是因为最近几个月来这种现象又有些升温了吧。其实对于这个话题大家都有很多的分歧和观点，下面我就自己谈谈对这方面的看法。

冷饭从字面上理解就是凉了的饭（mine语：“这不是废话嘛。”），对于游戏而言就是老作品；而炒冷饭自然是把凉了的饭菜再热一热，这就正如游戏的复刻--把老游戏再重新包装一下发售。虽然这么说但是意义还是有差别的，冷饭不等于是陈饭（放了好长时间）。不过就算不是陈菜，吃的地方不一样也会有很大的差别：如果您去饭店的话就算菜是1个小时以前炒的，热热给您端上来您会什么感觉，当然您会义正言辞地与店家交涉；如果在家里的话那就不一样了，就算是中午的饭晚上给您热热也是很平常的事情，并不会觉得有什么在意的地方。这是打个比方，不过游戏又何尝不是如此呢。



对于玩家而言，这个环境就像玩家。对于有的玩家而言复刻游戏就相当于在饭店给您上了“凉”菜一样，他们会很讨厌，坚决的说不；而对于另一些玩家而言回到家里就算吃点“冷饭”也会觉得美味可口。再好的厨师也不能满足所有人的胃口，众口难调就是这个道理。而游戏也是如此，就算是再大，再出名的作品也是有的人愿意接受有的人视为垃圾坚决抵触。不能一竿子打死。对于一些能够接受复刻游戏的玩家而言，老玩家自然是为了再次感受游戏时的那种心情，在游戏中寻找自己当年的记忆，复刻游戏对他们而言是充满着美好回忆的；新玩家都是想挑战一下自己没有能玩过的老作品，属于补课类型，对他们来说复刻游戏能了却他们的遗憾。不过另一部分玩家可就完全不吃这一套了，在他们眼里这就是垃圾，是不会去碰的。玩家自己也不要去争执这个话题，对玩家而言，自己喜欢就是喜欢，管他是复刻作品还是新作品，玩的高兴就好。自己不喜欢的也不一定别人就不喜欢，游戏嘛，就是为了开心。

说完了吃饭的人，接着再说吃的这个饭。游戏的炒冷饭现象也是个很笼统的概念，既然要炒，怎么炒，炒什么就有很大差别了。比方说在炒冷饭的时候直接把饭菜热一热就端上来的；也有在炒的时候再加点配料什么。就算是冷饭的话，给人的感觉也会是不一样的。就拿前一段时间出的FCmini系列来说，就是不折不扣的大冷饭，而且还是属于相当偷懒的那种，直接热一热就给大家送了上来。游戏内容，游戏画面和当年发售时没有任何的差别和改变，想想这些游戏都是发售了将近20年的作品了，绝对是不折不扣的大冷饭，不过游戏发售以后却卖得火热，这是为什么，就在选材上吧。这种冷饭就是要原汁原味的好，任何的作料和配料都会改变它原有的味道，就像是煎饼卷大葱，要的就是这个味。如果您非要把煎饼做成匹萨的话，那成什么了，味道就完全改变了。FCmini的发售有着它本身的意义，给它再重新制作，画面重新做优化，增加一些新的内容的话这些游戏就会失去它所包含的意义的色彩了。而另

《掌》可否增页呀？增加上400—1000页吧！因为我们初中生最最可怜了，所以《掌》不仅是我寂寞中的良伴也是游戏中的必备品，也是我们在苦恼中唯一的伴侣。内蒙古青山区青山路北方重工二中一年4班：李金政

一方面呢，有些游戏如果不再包装的话就不能卖出去，对于这些游戏来说在保持原有内容的基础上在外表上下工夫就是重中之重了。就像把大萝卜给您雕刻成精美的拼盘，看起来漂亮，可吃起来还是那个味，因为您看着漂亮就点了，那么这个游戏的使命就达到了，只要你买了就算是好了，用不用就是您自己的问题了。这就是由于游戏的不同而采取的不同的复刻方法。

既然是炒冷饭就自然少不了操刀的厨子，这里扮演厨子身份的就是厂商了。厂商炒冷饭的目的说的好听一点是不愿意浪费资源，也就是榨干这个游戏的剩余价值；说的不好听一点就是懒惰，缺乏上进心。厂商开发游戏是为了赚钱的，而这个游戏能赚得越多厂家就越高兴。作为一款新游戏第一次发售以后厂家赚了一笔，过了几年以后玩家更新换代了，主机也升级了，厂商又看见了以前发售的那个游戏，于是再把她从箱子底下翻出来，由于是已经成型的作品，因此要想重新发售的话就要节省很大的花消，顶多就是在美工上下点工夫就是了，而这在游戏开发的所有费用上只是很小的一部分，也就是说只要游戏能卖出以前的1/10就有赚头了（您不要说只卖几百款的作品啊，没有人复刻这种作品的）。像这样的事情对于赚钱为首要的厂家来说当然不能放过了，尤其是一些销量巨大的成名作品，复刻就更不能放过了，单单一个名字就拥有很大的号召力的。不过这种做法是很偷懒的，一味的复刻，尤其是不讲方法的复刻也只能说明厂家的空虚，没有上进心。不愿意开发新游戏而承担风险，同时也是对自己的一种不信任。就算骗钱能骗出点门道来也是一种本事。

对于喜欢炒冷饭的公司确实不少，尤其是大公司，他们手里面一般都握有很多有名气的作品，以这些成名作品进行重新制作的话可以说很少有赔钱的时候。而且以GBA这个掌机来说，次世代以前机种的作品是个再好不过的游戏平台，可以十分轻松地进行移植。下面就以一些游戏公司的冷饭作品来举一些例子。

FAMICOMmini游戏。游戏一共是10款FC作品，都是选择了一些比较有名气的作品，而且以GBA游戏最低廉的2000日元的“超级低价发售，不仅价格上最低，容量上也是创造了GBA游戏历史上的记录呢（当然是容量最小的记录）。但是大家回过头来仔细想一想，游戏虽然是为纪念FC20周年纪念而发售的，纪念意义是有的，但是在纪念意义中还包含着其他的意思，就是收藏。大家不难看出来，如果这些游戏没有收藏这个意义的话就算是再出名的游戏发售的话也很难卖掉，况且在完全不做任何改动的情况下（当然为了掌机还是修改了一点东西，不过对于游戏整体来说可以忽略不记）发售就更难了。所以说厂商在发售游戏的时候突然公布出来一则消息，只要收集全部的10款游戏的话就可以获得精美的游戏收集盒一个，而且会带有FC20周年纪念字样的精美金属牌，这样一来的话为了这个意义就不是2000日元那么简单了，轻轻松松就让您心甘情愿，而且还很满足的让人家砍你一刀，给人家两万日元。而这些游戏如果说是进行画面再制作发售同样能卖的，但是就不是一次卖10款那么多了。JS就在这里体现，看的只是您口袋里的钞票，其他的只是附带品罢了。对于这10款游戏在制作上基本上下的工夫可以忽略掉，就算不发售这个，以现有的工具可以很完美的让FC游戏在GBA上再现呢，可见里面的暴利。

口袋妖怪系列。任天堂的掌机看家大作口袋妖怪火红和叶绿也是很成功的复刻游戏，在销量上设置很多在GBA上的1流游戏都要甘拜下风。口袋妖怪的复刻游戏作为口袋成名的代表作，复刻也是说的过去的，不过所有的这一切也早就在奸诈商家的计划内。为什么这么说呢，大家想想在复刻作品以前的上一个口袋作品，



当时发售以后大家根本想不到会把这个作品重新再复刻一遍，但是在有人修改了游戏存档以后就让人了解隐藏其中的秘密了。口袋妖怪就是为了收集各种妖怪并用妖怪和别人战斗的游戏，收集是游戏里面的最大乐趣。在红宝石和

蓝宝石中，正常游戏的话只能捕捉到200多种妖怪，不过在修改了游戏以后，却发现里面居然多了100多种在这两个版本中根本没有的妖怪，而这些妖怪正是在当年口袋红和绿中出现的那151种。口袋妖怪除了在游戏方面拥有不可小视的销量，在玩具市场以及其他方面也都是拥有重量级别的地位，而以这些妖怪为卖点如果少了这100多种妖怪的话就是一个不小的损失，而要完成游戏的图鉴的话在红宝石和蓝宝石中暗藏的这些妖怪就很名正言顺的出来了。首先公布复刻游戏的时候和红宝石蓝宝石联动就是一个卖点，因为大家都是为了收集全部妖怪的。而游戏又是利用开发红宝石和蓝宝石时用的引擎上制作的，画面轻松提升了，而且还节省了钞票，符合商家的少投入多回报原则。老玩家也会因为游戏画面的提升再加上游戏原本的吸引度再次来玩这个游戏。接着任天堂又借着这个机会随卡带附带一个无线通信器，而且通过这个设备可以让GBA在没有通信线的情况下轻松实现5人连接，为了这个设备又会有不少人去买（毕竟没有单卖的，而且就算卖的话也不会比买游戏送更实惠），综合了上面的几点，这个复刻游戏的成功是一定的了，想不多卖都难。



马里奥系列。作为任天堂的代表性作品马里奥是每一代任天堂的主机都是必不可少了，以动作游戏方面有马里奥世界，赛车的有马里奥赛车，同时还有马里奥RPG。游戏超级马里奥系列都是家喻户晓的游戏，而且在登陆GBA上没有任何的难题，复刻方面非常的容易。经过重新的制作以后游戏都是以新的面貌和大家见面。所有发售的几个作品都很好地保留了原先作品的优点，可以说复刻方面是十分完美的，在此同时游戏加入了对应卡片系统的新功能，就是在游戏中只要大家购买了专门的卡片扫描器的话，再购买相应的卡片就能让游戏中出现很多新的关卡，又比完全复刻增加了新的玩法，很难让人觉得这个是老游戏，老游戏也会因为新玩法而改变。而马里奥的其他方面的游戏也都不是盖的，可以说是只要登陆GBA就是有人玩的，而且不会因为是老游戏再制作而有什么不满，对于这种游戏厂家是没有一定的自信和游戏本身的号召力的话是没有人能做到这一点的，在复刻游戏中也是比较少见的。

塞尔达和银河战士。这又是任天堂的看家大作，对于GBA上的唯一一个塞尔达的游戏那就是四支剑。这个游戏可以说是完全复刻，也可以说是完全的新游戏。玩过的朋友很清楚，这个游戏的主要故事是完全的出自超级任天堂主机，而且可以说是没有任何的改变把游戏全部搬到GBA上来的，可是游戏却又和超任上的游戏有些差别那就是增加了一个四支剑的新模式。在这个模式中玩家要想过关的话就要最少两个人一起游戏才可以，而且需要大家一起配合才能过关，一味的独行是不能破关的，这个游戏把和别人的合作放在了首要的地位，可以说这个功能是这塞尔达传说的卖点，也可以说是个超过复刻游戏本身的卖点，很多人是冲着这个附带游戏而买这个复刻作品的，有点易主的感觉。而最新的银河战士零号任务就是一个变动不是很大的复刻游戏了，只是画面对应GBA做了一些相应的变化，可说是任天堂很没有创意的复刻游戏，完全是靠作品的名字来创造销路。

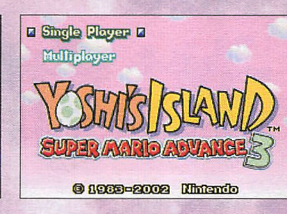
G&W系列，这个就是任天堂当年最早的掌机game&watch系列作品，在GBA上以新画面的形式登场，由于游戏包含了一些新的东西，只要完成一定的分数就会出现很多隐藏的东西，这样让大家挑战的兴趣就会变大，而且还可以看到没有经过任何加工过的当年的原味游戏，这个系列要算是任天堂最会骗钱的游戏了。

作为新进加盟任天堂的SQUARE公司以陆行鸟乐园为第一个游戏送给GBA，其实这个游戏也是以前的作品复刻的，游戏变动的不是很大，不过这也和游戏的类型有关系，这种靠色子游戏的大富翁类型再怎么改也不会有很大的变化。而和ENIX合并以后推出的圣剑传说可是GB上很有名的作品，这次的重新制作游戏在画面上进行了大幅度的强化，可

雪人：喂、喂，你只是安心啊，没必要灵魂脱壳吧？
风林：原来登读者的话还会使人灵魂脱壳，那如果和谁有仇的话……
雪人＋飞月＋孙莹：—〇—！ @_@！

以说和GB的作品比较起来画面上下了很大的工夫，不仅是如此由于容量的增加，很多以前表现不了的剧情也能很好地表现出来了，游戏中原来只能扮演男生这次意外地加入了扮演女性，因此也加入了很多的原创的剧情。通过复刻游戏让游戏比前作更加的出色，可以说是对作品的修改和完善。类似这样的复刻游戏也是有不少的，游戏本身除了提高表现力以外，通过追加新的角色来增加新的剧情，不管是老玩家还是新玩家都能兼顾到，是个一举两得的办法，对于复刻作品来说也是一种很有益的制作手法。作为复刻的最多最烂的最终幻想系列也已经确定登陆到GBA上了，从画面上看也是换汤不换药的做法，和WSC上基本上差别不大，什么时候最终幻想能破灭什么时候老史就有出头之日了。





NAMCO的幻想传说也是一个很不错的复刻游戏，原游戏出自超任，游戏很好地在GBA上表现，从画面和其他的地方都很好地还原了超任上的精彩表现，正是因此使得游戏看上去只是完全移植过来罢了，缺少新异，不过却在画面运用的表现手法上让很多的原创游戏都汗颜，可以说发挥了100%GBA机能的复刻作品也不过分。

GBA游戏量产公司KONAMI在这方面做的就不是很好了，本来自己就没有什么太多的大名气游戏（在掌机上），唯一比较出名的作品应该就算是游戏王系列吧。之所以说游戏王是复刻其实是有原因的，以卡牌为中心的游戏本来就没有什么剧情，唯一不同的就是增加几张不同效果的卡片，然后就拿出来当新作品卖，这样说是炒冷饭可以说是一点也不过分吧。和这个一样的还有最近火热的网球王子，增加个人就要拿出来当新游戏卖未免显得太骗钱了，而且还是推出两张卡带，不过照着FANS的支持还能支撑卖下去的。

对于其他的一些作品如热血物语、双截龙都是通过修改画面重新发售的作品，由于名气不是特别的大，所以就不会太成为玩家的首选作品，再加上没有什么新东西的加入，所以没有太多吸引人的地方，还有一些以前的街机作品，比如像快打旋风，因为都是没有什么改变的就移植过来，也就变的不怎么太受人注目，其中世嘉公司的梦幻之星系列是最差劲的，可以说是没有做任何的变动就直接过来，而且画面差得很，原作对非世嘉FANS来说又没有太大的吸引力，像这样大公司的作品在GBA几乎是看不见了，能不能卖出去都不晓得。

GBA上的冷饭还有很多，可能GBA是冷饭最多的主机了。上面也举了不少的例子，大家可以看出来，虽然都是炒冷饭，但是有的厂商就很擅长，您吃着高兴，他也乐着收钱，这样的商家对老作品都是会加入一些新的东西，能够抓住玩家心的东西，就算是再有名气的作品如果没有任何理由就完全没有改变的再次推出的话销量是不会高的，玩原有机种上的就好了，干吗要多花冤枉钱。从复刻游戏上就可以看出商家的水平以及对玩家的态度，游戏是要有新东西才能吸引人的，一成不变就是死水一滩，做冷饭游戏都是如此，那么做原创游戏就更好不到哪里去了，这就是现在为什么一个完全原创的游戏越来越少，不是靠续作就是靠改编动画漫画作品，以FANS群体为消费目标的制作游戏，这样一来只能让这个范围越来越少，能出几个像任天堂这样的冷饭高手也不错，起码能把冷饭炒得如此美味，做顿丰盛的大餐更不是什么困难的事情。

炒冷饭算是厂家的一个很有效的的赚钱手段，不过会不会赚这个钱就要看厂家自己了，玩家买不买帐是要靠厂家自己来用行动说明的。冷饭能不能成长为摇钱树是靠游戏厂商用自己的作品来培育。好的冷饭就是讨厌复刻游戏的玩家也会喜欢的，而纯粹骗钱的就是自掘坟墓了。冷饭游戏多不要紧，关键是那些纯粹为了骗钱而制作的冷饭还是少来点的妙。商家为了金钱冷饭会继续炒下去，喜欢不喜欢还是那句话：自己说了算，没有绝对的可能。

小译“掌机迷”：“掌机”者，GB、GBP、GBC、GBA等，“迷”者“粉丝”也。“粉丝”迷掌机，甚迷“掌机迷”，“掌机迷”仍吾之法宝也。哈！一般人，我也不告诉他！孔鑫；17；男；710077；陕西省西安市莲湖区庆安中学高二4班

猫抓老鼠



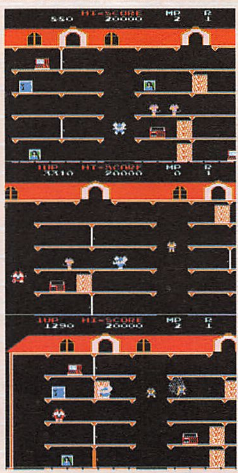
从名字让人联想到美国的动画《猫和老鼠》，不过游戏正像这部动画那样充满了滑稽趣味。游戏是NAMCO在1983年推出的街机作品，在1984年完美地移植到了FC主机上。仅仅等到任天堂的授权不到5个月，NAMCO就在FC主机上接连发售众多的游戏，对于发售初期的FC来说绝对是莫大的支持，也同样显示了NAMCO的实力。游戏的设定比较搞笑，老鼠要在猫的眼皮底下把被盗的物品收集齐全，真是有颠倒的意思。

游戏里面玩家要和一些小偷进行一场生死大战，不过并不是说要打斗之类的，主要的就是逃跑。在避开敌人的情况下取得所有的被偷窃的物品就能过关，既然是潜入到小偷的家里，那么对方自然也不会轻易让自己辛苦偷来的东西再拱手让人，他们会派遣众多的手下对玩家的角色进行围追堵截。一定要看好路，不然的话一旦被堵住的话后果可想而之。操作起来十分的容易，只要控制角色不断地跑就可以，通过地下的弹跳器跳到不同的楼层躲避敌人的追击，然后趁着机会收集赃物。走的时候一定要看清楚了门把手，如果一旦走进去而后面又跟着敌人的话就要完了，开门的时候会被打开的门往后弹一下要注意就是了。不过只要不是在楼层和敌人相遇即可，在弹跳的时候即使和敌人遇到也不会被抓的。让我们操纵这只小老鼠再次向这些猫发起挑战吧。



在游戏中要收集的物品还真不少，从各种家用电器到名画真是应有尽有，而且随着关卡的不同房间会有很多各式各样的设置，不会给人千篇一律的感觉。作为弱者其实也不一定都要跑的，在游戏中出现的闪烁着的门时看准机会打开就会出现攻击的声波，被打中的猫就会暂时失去行动能力，仅仅会被打出场外还能得到附加的分数，很不错的设定，绝对为弱者着想。看准机会努力给那些臭猫点颜色看看吧，不能老被它们追着跑。另外就是在空中出现的弹跳器是有使用次数的，连续在上面不断的跳一定次数后就会断掉的，这时候玩家就要从上面掉下去了，不过只要在跳的时候注意它的颜色变化即可，平时这些地方也是躲避敌人的安全岗。除了刚才的攻击方式以外，也可以引诱敌人自己开门，开门的时候由于会被强制往后弹一下，如果对方开的话就会被打倒，按时就不能行动了，对自己也是很有利的。直到得到一定的分数以后就能进入隐藏的加分关，在这个里面可以收集气球，其实大家不必在意收集那些小的，直接冲过去吃最里面的那个猫头的，这一个大的要顶上吃很多小气球的分数，为了小的丢掉大的可不划算。

另外游戏的音乐也和游戏很搭档，相当的滑稽，让人听了就有想笑的感觉。没有玩过的朋友不妨可以试一下，蛮好玩的。虽然在画面上和《电梯大战》有些类似，但是绝对比那款游戏有意思的说。游戏也是支持两个人的，不过一次只能一个人出场罢了。其实很多游戏就像这款一样，并不是因为制作的有多么深奥复杂才得到大家的喜欢，简单明了有时候来的比这些都要实在，只要玩的时候开怀一笑，这个游戏所要表达的意思就已经做到了，并不一定非要玩家体会其中的内涵，这种纯粹的游戏现在越来越少了。







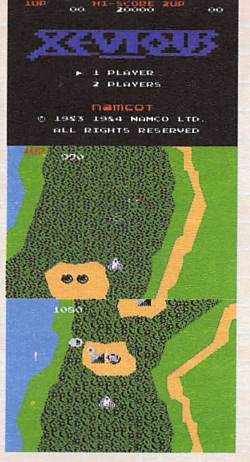




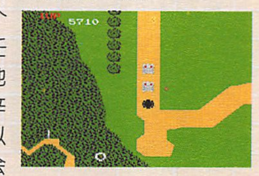
作为一代射击游戏的鼻祖，铁板阵所创造的辉煌功不可没。同样是NAMCO的作品，在1983年登陆街机，作为拥有实力的厂商，并没有因为"吃豆儿"的成功为沾沾自喜止步不前，而是在射击游戏领域里再次打造出了自己的品牌，使得对以后的射击游戏有着深远的影响。



游戏制作的还是比较符合实际的，并没有像现在很多射击游戏这样夸张的武器，敌人的子弹也不像是下雨似的考验玩家的耐性，自然也不会出现躲不过敌人的子弹就来一个全屏清光的现象。这个游戏最早让人注意的就是采用了高低不同的攻击方式。一般的飞机游戏都是不管是天上的还是地下的，只要被子弹扫过就一概清理，可是这个游戏不然，空中的敌人用对付空中敌人的武器，地面的敌人使用地面武器，两个武器上分开来的，而使用错了的话是对敌人不会造成任何伤害的。就是这一点让玩家当时见到这个游戏是所谈论的话题。



作为任天堂的授权厂商,在《PAC MAN》推出不久就在年底商战中再次推出了这款游戏，成为任天堂家族不可缺少的重量级第三方厂商，这个可以从权利金和待遇上就可以看出和其他厂商截然不同。最初玩这个游戏也有很多年了，不过因为自己反射神经比较弱很少玩射击游戏的缘故，使得玩这个游戏的时间不是很长，当年自己也没有买这款游戏。游戏玩的时候还是比较容易的，不过就是因为看似容易才会因为疏忽而阵亡。开始的时候敌人只是在眼前晃来晃去的，没有攻击力，随着不断的深入地上的暗堡渐渐的多了起来，而且还增加了坦克、移动暗堡等设施，更有的上隐藏的，一不注意很容易遭到暗算。而后面还会不定期的在空中出现很多的铁板（大概这个就是游戏名字的由来吧），用攻击是无效的，只能不断的躲避，不过敌人可不会等着你，照样攻击，而铁板又会挡住自己的攻击，经常是一不小心就把自己堵到了死角躲避不能。



游戏一共16个地区，而玩家的任务就是消灭这些地区的敌人经过千辛万苦干掉了杂兵以后按照惯例都是会出现一个强大的BOSS把手关底，不过由于这个游戏没有强力的全屏武器（就是玩家俗称的"宝"），所以对付这些强大的BOSS就是要考验各位驾驶员的操作水平了，看清楚子弹的走向，然后提前做好应该做的准备都是必不可少的，而一旦失手的话就只能重新开始了。因为游戏的设定是一共3架机体，而飞行时会把地图分成若干块，在某一块地图上阵亡后会从这块地图的起点开始，而不像很多的游戏是直接在阵亡的地点直接出来，再有就是不能接关的说，这样也大大地增加了游戏的难度。想要通的话就好好地练习吧。

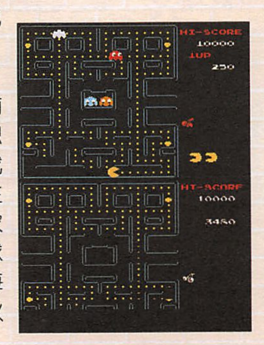
虽然游戏也是提供了两个人一起玩的，不过也同样是一个人玩完以后另一个人接着，并不是像多数同类游戏是在一起战斗的，这一点也算是当初设计的一点小小的遗憾吧。FC上的一代名作，能够以20年前游戏初始的状态完全不改而发售的游戏不是多见，起码证明了游戏的号召力，就算是号称RPG王者的《最终幻想》也不敢轻易的如此发售自己的游戏，也许是没有信心吧。

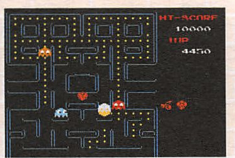
PAC MAN

只要提起小精灵这个游戏(俗称"吃豆儿")，想必只要是有点年龄的玩家就都知道，毕竟这个游戏当初可是在全世界范围内引发了不小的热潮。该游戏1980年8月由NAMCO在街机上发表。也是由于这个作品的发表，使得NAMCO公司一举成为了著名的游戏厂商，也正是这个游戏使得女性玩家对游戏的兴趣大增，在游戏业所造成的影响是不可小视的。虽然说NAMCO是老牌的厂商，但是说凭借"吃豆儿"这款游戏把NAMCO推上当时的顶峰一点也不过分，可见此游戏的魅力。难怪该游戏会列为最有影响力的游戏之一。

本作1984年11月12日登陆FC，也是作为NAMCO加盟任天堂后推出的首部作品，游戏在原有的知名度再加上发售接近年底，使得作品大卖特卖，销量空前，由于这个游戏的热卖使得NAMCO公司的业绩增长了40%，可见其产生的作用。然后对于以往那些以火爆见长的游戏而言对于女性很少有吸引力，然后这款游戏把女性对游戏的看法彻底改变了--游戏也是属于女性的。使得游戏主机前都是男孩的时代一去不返，而很多女性玩家也都是从这款游戏开始对其他游戏产生兴趣的。

游戏的玩法说简单其实很简单，说难也确实的难，不好好动一番脑筋的话是不要想轻易把这个游戏玩转的。游戏的主角是一个圆圆的家伙，控制这个圆球在迷宫中转悠，每走一步，这个家伙就会张一下嘴，很像被切了一块的匹萨，迷宫中全是小豆子，而主角要做的就是要把迷宫中的豆子吃干净方可过关。不过并不是说只要走迷宫就成了，游戏中还有几个阻挠玩家的角色出现，只要碰到他们就会送命，不过有一点是例外的，只要吃了角落那里的能量石就可以反过来把追自己的家伙吃掉。而作为敌方的角色平时会对玩家的角色猛追不舍，而在玩家靠近能量石的时候反而不会主动靠近，而玩家一旦吃了能量石以后他们就会全都跑开来。要想吃掉敌人也不是那么容易的，而这能力石也只是救命的时候用一下，因为就算吃了敌人，敌人一定时间还是会复活的，要玩好就要靠自己的准确判断能力和操作能力。





就是如此简单的一款游戏，登陆过众多的主机，而因为其完美的完成度都几乎没有变化过。简单就是魅力，就像俄罗斯方块一样，不管怎么变化都是以游戏最初的点子出发的。现在的游戏很多就是缺乏这一点，游戏画面越来越漂亮，而游戏真的就好玩吗？确实是要在脑子里画个问号。FCmini版推出这个游戏不仅是说这个游戏的游戏性是不容置疑的，对现在的年轻玩家也是一个提醒，好玩才是根本，游戏如果是为了好看那就不是游戏了。

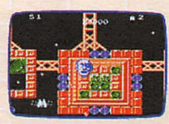
这个游戏也是偶孩提时代经常乐此不疲的一个，经常和数个伙伴一起挣抢手柄相互比赛看谁过的关多。就是因为出了这个复刻版本再次拿起来玩的时候也会感觉很新鲜，玩着玩着也把时间给忘记了。不需要复杂的操作，不需要烦琐的说明，没有没完没了的剧情，让人一看就明白，不用太多的语言，只要拿起手柄就知道怎么玩。像这样简单的游戏是不多见的，而像这样简单的游戏也多为玩家所津津乐道的精品。简单就是好玩，很适合这个游戏。

雪人为什么我邮出好几张回函卡，为什么边角栏里就是没有我说的话，你是不是把边角栏的空位全留给女读者了。
魏虹宇；16；男；072750；河北省涿州市铁路中学初三1班　雪人：也不能说全都留给女读者了，只是尽力留而已！^_^

星际战士



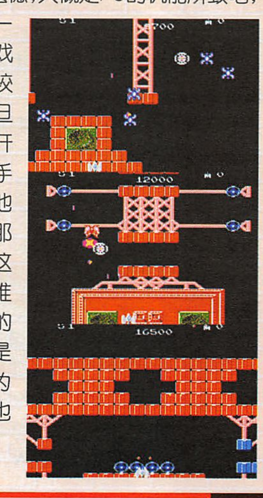
作为HUDSON的另一款射击游戏，有着不输给《小蜜蜂》的人气。也是因为游戏是FC发售3年以后的1986年的作品，使得在画面和表现能力上和另外的9款FCmini游戏比较的话有着很大的进步。不仅是画面的表示还是音乐的效果都是可以看出来已经完全把硬件吃透了以后所制作的游戏。可以说是完全发挥出FC全部机能的作品。而且本作也和那些移植的成名作品不同，是专门给FC量身订做的。



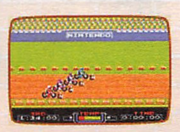
这个游戏可以说当时在日本也是引起了不小的热潮，作为射击游戏的开山鼻祖的HUDSON来说，完全摆脱小蜜蜂带来的成功而制作一款不同的射击游戏确实不容易，同时也是表现了当时厂商们所拥有的那种创新的精神，不像现在抱着一个"金饭碗"死不放手。游戏和FC上比较出名的几款射击游戏都有很大的不同，对于中后期FC的射击游戏像KONAMI等公司都推出了数款也是很经典的作品，不过《星际战士》在很多方面还是比较突出的。

首先，这部作品强化了攻击的多原性。游戏中战斗机的移动速度都比以往的其他作品要快，除了自己的速度提升以外敌人的行动速度还有子弹速度也都明显的变快了很多，这使得游戏的投入度比以往要高，游戏一旦开始就会精神高度紧张。而快速的行动让人感觉操作起来非常顺手，真是想往哪里躲一下子就过去了，不像以前为了躲子弹按的手都痛了还是慢腾腾动，干着急。游戏的武器方面吸取了其他作品的升级能力，就是吃了道具以后可以提升自己的武器攻击能力，而且吃的越多武器威力也越大，而且攻击范围也越广。而且在射击的时候加入了连射功能，即使不用一直的点按键也会自动的发射。另外就是游戏中障碍物的设置。以往的游戏中障碍物都是对敌人有利的，而这游戏在战斗的时候可以通过障碍物躲避敌人的进攻，可以躲到下面直接避开致命的打击。这个能力是其他的射击游戏中找不到的，就是因为多了这个能力，使游戏的玩法发生了很大的变化，玩家可以尽量避免无谓的战斗，不过又因为游戏中有很多隐藏的加分，又使得为了分数拼命的玩家要努力避开障碍消灭敌人和取得高分。这样不仅是初段玩家还是高段玩家都能找到自己的玩法，在不设置游戏难易度的情况下就让玩家自己选择了适合自己的难度，可见想得十分的周到。

不过说归说，一般大家还是喜欢消灭敌人的，想得到高分是每个玩家的心愿。游戏里面都强化了敌人的能力，敌人的行动速度不仅快，而且经常出现很皮厚的家伙，而且经常是很多个，想要全打下来可是不那么容易，弄不好可是很容易阵亡的。这款游戏虽然不错但是只能一个人玩比较遗憾，大概是FC的机能所致吧，要是能双打的话一定会更爽快。游戏不能接关也是比较遗憾的一点，一旦死了就要从头开始，这样对于新手来说很容易打击他们的信心，不过那个年代能知道出这样的游戏已经是难得了，这种爽快的游戏在FC上也是比较难得了，作为FCmii的第十款也是说的过去的。



越野摩托车



该作1984年登陆FC，属于任天堂本社出品。虽然作品并没有在各个奖项中有太大的表现，但是作为体育游戏的领头羊确实有着不小的贡献。

作为摩托车类的竞技游戏，它所带给玩家的不仅仅是一种竞速乐趣，同时还带给大家很多不同的玩法。既然是越野摩托比赛，那么障碍物就是必不可少的。游戏中的各种障碍各式各样：土丘、沙地、池沼、跳台……真的是有很多的花样，游戏的乐趣让人大增，如何选择行走线路，什么时候要调整路线什么时候要在那里卡位……就是现在玩起来也不会因为年代久远而显得无趣。



说起游戏里面的竞技，其实不只是单单的按住油门就可以顺利通关的，开到终点是没有问题，但是要是想取得好成绩就不那么简单了。要想最短的时间到达终点的话就要找一些窍门了：在遇到沙地和池沼的时候就要躲避，一旦陷入就会使速度大降，是最令人讨厌的障碍。对于土丘也不是单单的一直冲能解决的，由于土丘的高度和坡度不同，而且一般赛车跑到这里的时候都是很快速的，也就是说在上土丘的时候自己的车就会腾空，可不要小看这简单的一跳，里面的学问可是不小呢。对于低坡度的连续土丘，就是很宽的那种，跳起来后一定要按前把摩托车的前轮压下，这样落地的时候正好落在土丘的下坡，不仅不会影响速度还会再次加速；而遇到短一些的时候跳起来就要按后了，这样前轮台起来，落点正好是下一个土丘的上坡，这样连续的跳也会省下一些时间。如果遇到非常短的那种就要尽量避免进入了。上土丘的时候如此，下来的时候最后一跳的话如果前面没有障碍的话就让车平行落地，如果有沙地或者沼泽的话一定要让前轮落地，一般在速度够的情况下可以直接落到沼泽和沙地的前面。不过说归说，如果不试的话可是不成的，虽然是这样跳没有错，但是难点就掌握在抬轮和压轮的角度上，角度大了或者小了都不会有什么效果，反而还会损失不少的时间，甚者直接就摔倒了。如果摔倒后正赶上在土丘上什么的那就要一直滚到下面才能上车，时间可是会损失大了的说。所以说还是好好的练练才能上手。

说起这个游戏可是我买第一台FC的时候就选择的，当时真是玩得很开心，经常是几个人一起玩，虽然游戏中只能一次使用一个人，但是由于有时间的记录，所以说大家都有了一个共同的目标，刷新记录。后来呢因为时间上已经没有多少提高的地步了，于是就想了一些新的玩法，先是使用游戏自带的地图编辑功能自己编辑地图，这一个功能可以让游戏的乐趣大增，在自己设计的地图上比赛会有一种不同的感受，另外的一种玩法就是"干扰大作战"，是个比较卑劣的玩法，当超过对手的车时，直接插入对手的赛道，同时使用后轮直接和对手的前轮碰撞，结果对手就会被绊倒。其实这个也是在偶然的时候发现的呢。



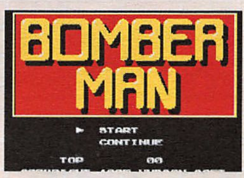
游戏的玩法其实也不一定要局限于跑本身，只要自己开动脑筋就会找到属于自己的乐趣，把自己局限在一点上用不了多久就会对这个游戏产生厌烦的，这个也算是现在的玩家不能理解的缘故吧，毕竟现在的游戏就是不玩也能买上一大堆的。



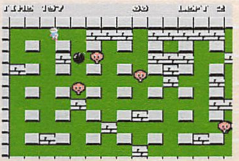




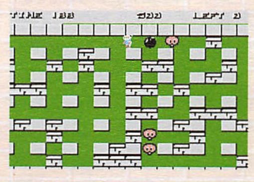




说起HUDSON公司首先让人想到的是什么？没错，就是"炸弹人"。炸弹人已经成为了HUDSON公司的代名词。而且这个游戏应该是在我国有很大的认知度，也是HUDSON公司塑造的几个著名的游戏之一，在其他国家同样受到玩家的欢迎，主要就是因为游戏简单好玩，老少皆宜，并且也是吸引女性玩家的一大重要杀手。1985年登陆FC主机后，便一直活跃在游戏舞台上，至今推出了无数个的版本，炸弹人本身也作为吉祥物成为了HUDSON公司的标志。



游戏一共是50个关卡，从头到尾都是在一个固定的房间内进行，所不同的地方就是房间内的挡路的砖块和敌人的位置还有多少，主人公是个穿着奇特的家伙，而且身上带满了炸弹，目的是为了消灭房间内的所有敌人并找到隐藏起来的出路。炸开一些地方后敌人就会到处的游荡，算准了自己炸弹的爆炸时间和敌人的位置后放好炸弹等敌人自投罗网。不过放的时候千万要注意，不能把自己给堵里面啊，不然不仅敌人消灭不成，自己还弄个自杀事件可就不值了。相信很多人都有过这样的精力吧。在消灭敌人的同时，如果注意搜索的话房间的墙壁中还隐藏着提升自己能力的道具呢，不仅可以加强自己炸弹的威力，而且还能提高放置炸弹的数量，对于自己消灭敌人可是能起很大的作用，不过对于自己的威胁同样会增加就是了。虽然目的是为了找到出口，但是也不要把炸弹胡乱摆放，就算你清除了全部的敌人，如果自己的门遭到炸弹攻击的话还是会跑出很多的敌人，一不注意很容易把自己逼得走投无路。





这么有意思的游戏当年自然也没有少玩，还记得和弟弟经常一天天的呆在家里反复的玩这个游戏，而且一玩就要从头玩到尾。尤其是把自己能力提高到很厉害的程度，对敌人来说简直就是噩梦，再多的敌人也顶不过炸弹的攻击，利用超长的爆炸范围把敌人团团围住，不管走到哪里都跑不掉，然后就是轰的一声消失掉了。感觉上敌人好像很傻一样，应该算是个让人发泄的游戏吧，受了委屈什么玩一下心情肯定变好。一到固定的关卡数就会出现加分关，画面中没有出口和障碍，之后比平时还多数倍的敌人，而且给的时间都是非常的短，让玩家在急短的时间内消灭全部的敌人，其实这里就是要看玩家提升自己的武器水准了，如果自己的武器威力够大的话，那些敌人简直就是用来给自己屠杀用的，轰轰几下就全干掉。简单是简单，但是如果因为放炸弹把自己给堵在死胡同里那可真是欲哭无泪了，看着自己点燃的炸弹轰的一声响把自己带上天国。如果是和朋友在一起的话这个时候大家一定会乐得前仰后合的。



游戏非常的简单，难度也非常的低，但是就是因为如此才会吸引那些平时不玩游戏的人，不管是老人还是小孩，男性还是女性都有喜欢这个游戏的理由，而且这个游戏虽然是一个人玩的，但是一个人玩绝对是比不过大家在一起玩时有气氛，而且也不容易让人产生单调感。大概这个就是游戏吸引人的地方，也正式这点抓住了玩家的心。大家有信心再次把这个复刻版本再从头打一遍吗？

文：gokumine



GBA 模拟驾驶类游戏趣谈

文：COCO

竞速驾驶类游戏（RAC）最早是以竞技运动的形式出现在体育类游戏（SPG）里的。自RAC从SPG中分离出来后，就凭借其极具真实感的画面和直观简单的操作征服了一大批玩家并出现在各个游戏主机平台上。当然GBA上也不乏RAC游戏。这里就向大家介绍一下自GBA发售以来六款具有代表性的RAC游戏。



上篇 GT系列

【Advance GTA】



早在GBA首发日，就随之推出了若干款赛车游戏。其中比较有名的是《马里奥赛车》、《F-ZERO》和《Advance GTA》。由于《马里奥赛车》和《F-ZERO》不属于模拟驾驶类的范畴，在此也就不多作说明。《AGTA》由日本MTO(Motorsports Software Technical Office）制作,其美版则由THQ代理发行（续作《AGT2》的美版《GT3》也是）。第一次拿到《AGTA》时，就不禁被包装盒上的日产名车SKYLINE GT-R的高贵外观所倾倒！进入游戏，片头那真实的发动机轰鸣声更给人一种身临其境的感动——在掌机上能领略到SKYLINE GT-R BNR32的风采简直就是一种奢侈！

《AGTA》这款游戏的菜单画面简洁明了,除了CHAMPIONSHIP、QUICK RACE、TIME ATTACK这三个RAC游戏必备项外，还有PRACTICE练习模式和两个？？？，也就是后来的EXTRA1卡丁车模式和EXTRA2 F1赛车模式。由于是初期制作的游戏，所以《AGTA》没有运用3D即时演算技术,而采用的是基于GBA放缩机能的复合2D贴图，不过这一点也不影响游戏的速度感。对车的描绘也相当真实，尤其在"TUNING"升级车部件时表现得更加突出。基本上游戏里收录的48辆名车大家都能在小小的GBA屏幕上一睹它们的风采了，毕竟《GT》系列讲究的就是"真实"嘛。



选车画面也是超酷！尤其是日本八大汽车制造商的LOGO。将这么多名厂名车玩弄于手掌之间的心情真是无法用语言形容。《AGTA》强调的不是赛道场景也不是真实的操作（远没有PS上《GT》系列那么难以驾驭），而强调的是在过弯以及超车时甩尾的爽快感！记得当初COCO挑战城市关赛道时，里面的直角弯暴多，用普通赛道的降速过弯法根本不行，不是狠狠地撞上就是减速过多以至于被

在影碟中为什么飞月的头被完全遮住了，是因为她是编辑中的唯一女性而享受的特殊特遇吗？我觉得她在《电软》中的漫画造型的比例不是很好，总觉得头太大了一点，不过她主持漫画版块，想必是一位漫画高手，所以这只是我一个“门外汉”

DAIHATSU
HONDA
mazda
MITSUBISHI
NISSAN
SUBARU
SUZUKI
TOYOTA

AI超上。后来才知道《AGTA》的操作灵魂叫做"甩尾"，就是在过大弯时A+B配合方向键，只要车头摆动幅度不大汽车就能以横向的姿态"划"过弯道，样子相当之酷！苦练甩尾之后才拿到了城市赛道的第一，后面的什么"花朵型"、"Z字型"赛道取胜也就易如反掌了。


■ CIRCUIT


■ CITY DIRT


■ DIRT


■ HIGHWAY


■ WINDING

《AGTA》的赛道分为"CIRCUIT"、"CITY"、"DIRT"、"HIGHWAY"、"WINDING"四个类型，"HIGHWAY"最刺激，赛道也是相当宽敞，能令你体验到飙车的疯狂。后期其他赛道都变得相当之BT，某些赛道不跑上十几遍几十遍的话还真难拿第一。《AGTA》的BGM比较乏味单调，听多了甚至口干舌燥，不过发动机声却来自于现实的车体，后期得到的顶级跑车……单听马达声就知道是什么级别的了。在CHAMPIONSHIP模式下玩家的目的就是收集新车以及各部分的强化部件,要想收集齐全部的48辆车和强化部件,必须取得全部赛道的G牌。众多的新车使玩家大饱眼福,不过凡事有利必有弊,这样也使玩家很难专一于单一车型（培养不起对车的感情）。而且有些车辆自始至终都是个摆设而已。


卡丁车模式

F1方程式模式

《AGTA》的特色模式包含PRACTICE练习模式和两个EXTRA模式。其中PRACTICE练习模式是《AGTA》所特有的，所有不熟悉游戏操作以及新车性能的玩家都可以通过这个模式来加以练习。在EXTRA模式里玩家可以驾驶卡丁车和F1赛车进行比赛。虽然赛道没有变化还是原来的32条,但是这个模式还是体现出了卡丁车抓地性能优越、F1加速超强的特点，给人一种玩3in1合卡的感觉。TIME ATTACK模式可以对玩家的整个过程进行影像保存，这有些类似于《马里奥赛车》，不过影像存档只有一个,实在是不够用！（看看《马里奥赛车》，小小32M就能储存全部赛道的TIME ATTACK影像，老任真的是很强啊！）

最后说说《AGTA》的不足：1.甩尾不好控制方向，抓地不好的车很容易就会出现原地打转的现象;2.与AI碰撞是弹性碰撞。这个说法一点也不夸张,本作中一旦与敌车碰撞就会在减速的同时被弹出很远。如果碰撞发生在赛道边上那情况就更糟了，要么被挤到场外减速很多要么就会撞上墙，这真是个很让人头痛的设定。后期的某些BT关就难在此。场外行驶减速也有些夸张，即使速度再快也一下子就降到2档，这样一来连走草地抄近路都不行了；3.赛车转身时车身有轻微的"撕裂"现象;4.车辆改造时，强化部件需要一辆一辆的装，相当繁琐。并且表现车辆各项性能的是一个个及其微小的格子，很不直观，如果想在车辆之间作个比较也很吃力。另外该游戏的美版居然采用密码记录的方式，据说为此THQ而挨了不少欧美玩家的鸡蛋和板儿砖……

【Advance GTA 2】

《AGTA》以它良好的操作，逼真的车辆，爽快的速度感取得了很大的成功。然而MTO不满于现状,又于半年后制作发售了《AGTA》的续作《AGT2》。后作比前作改良了手感，强化了BGM和音效（起跑数秒时加入了真人语音），增加了相当多的车辆和部



的看法。而且，我觉得飞月也应露露面，不然一万年后，拿到NO.X的《掌机迷》，还是不知飞月为"何物"。
浙江省绍兴市稽山中学高三12班：ピイピ

分赛道，甚至还收藏了日系汽车新贵ASL和MITSUOKA的新型跑车Garaiya和Orochi。游戏视点也比前作变得更高更开阔了，新增了License Basic考证模式和令人叹为观止的Replay回放模式，前作的两个EXTRA也分别变为WIRE FRAME、Radi-Con和KART三个模式。



■ 主菜单选择画面



■ 厂商选择画面

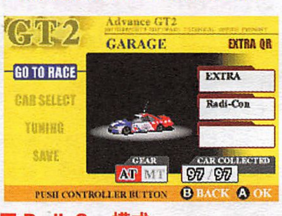


■ 游戏片头的DEMO演示画面



■ WIRE FRAME模式

■ CART模式



■ Radi-Con模式

整个游戏的菜单画面变得华丽而充实，配以黄色为底色的背景，加上蓝底反白的光标，无不透出一种奢华感。CHAMPIONSHIP模式里首次增加专门为初学者而设的License Basic考驾照，只有通过这个才能参加正式的比赛。其目的就是让初学者熟悉最基本的操作，真是一项人性化的设定！在QUICK RACE模式下选择赛道时还附加了可选择天气情况和比赛时间的新要素。（COCO特别喜欢选在雨天的夜晚的开车，那种下雨的气氛和车灯照在前方道路的感觉都被描绘得相当真实。这里还有个小秘密，就是可以用SELECT键控制车身前灯以及赛道两旁的路灯的开关。）本人认为在《AGT2》众多改进的地方中最值得称道的当属新增的REPLAY回放和BGM的强化，特别是开机后如果不按任意键则游戏就自动进入DEMO演示画面，用这个来做GBA机能演示真是再合适不过了！游戏中的REPLAY回放也是如此，虽然玩家自己不能选择观察角度，不过MTO在各个赛道中设置了很多的观察点（插一句：如果细心的你能记住这些观察点位置的话，就可以事先在这些地方慢慢转悠，然后在回放时仔细欣赏车辆的风采了）。能在REPLAY里一睹自己驾着爱车甩尾过弯以及由远及近以200km/h的速度呼啸而过，那种感觉又岂能用一个"爽"字表达清楚呢？



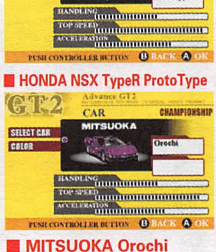
■ 夜晚的灯光效果

几款顶级跑车的性能比较



■ ASL RS01 ASL-S02

■ NISSAN SKYLINE GT-R BNR34



■ HONDA NSX TypeR ProtoType

■ MITSUOKA Orochi



■ MAZDA RX-7 FD3S

■ SUBARU IMPREZA WRX STi GDB



■ MITSUBISHI GTO Z16A

■ TOYOTA Supra JZA80

影像中没有飞月MM的样子，真是太太太……太遗憾了！只闻其声不见其人，是不是太漂亮了，怕有大批男性追啊？唉……美丽真是一种罪过，神啊！请挽救这迷途的羔羊！（GOD从天上看了一下飞月），神：孩子，不要自责，这不过是个小错误。北京 丁一

本作的BGM也比一代大大强化了，仅在MODE SELECT画面的音乐就给人一种很"rock"的感觉，比赛中的BGM既有节奏感，音质又相当高，旋律也非常优美。伴随着动听的音乐，即使挑战再难的赛道，玩家也不会有枯燥乏味的感觉了。

《AGT2》的赛道和赛车也比前作增加了不少，很多赛道和赛车都是来自于一代。为增加游戏的可玩性，MTO还特别设置了EXPERT模式和DRI-COMBO模式。通常模式通关后玩家只能得到一半的车辆，只有完成通关后"CHAMPIONSHIP"里出现的"EXPERT"强化模式才能收集全部的车辆（还有几辆车是在"DRI-COMBO"里得到）。不过等你收集齐全部的车以后才会发现，97辆车中竟然有27辆不过是1代里加入"AREO"部件后的车，2代则直接冠以"TUNED"当作新增车来充数了（商业诈骗？？）。强化模式和初级模式一样，只是敌车跑得更快更霸道了，某些赛道你会发现第一名的起跑位置就在你后方不远处……手感的改进使得甩尾变得异常容易，前作名车NISSAN的SKYLINE GT-R BNR34甚至可以以横向的姿势甩尾，实在是酷毙了！这辆车的其它性能也均列GT所有赛车之首，是辆名副其实的顶级跑车！(就是车身大了些）ASL的两辆新车也是很好控制，强烈推荐！



向更高的COMBO数挑战！

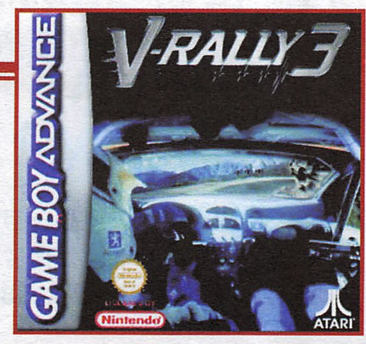
DRI-COMBO即甩尾连击模式，这个《AGT2》的特色模式专门考验玩家的甩尾水平。当赛车时速达到90km以上且非直线行驶时，速度表的左方就会出现红色的字母D，这时就开始计数了。在3圈的比赛中玩家要尽可能多的连续做出甩尾来，并且不能有失误。如果中间赛车减速过多或者撞到障碍物，那么COMBO数将从0计起。只要超过赛道原始的COMBO数,作为奖励玩家就能得到新车。提醒各位:在甩尾时速度不要过高,保持在110km/h左右即可。另外即使在直道行驶也要尽量走Z字路线。推荐使用加速一般、抓地性能优越的车辆，如ASL的Garaiya。

《AGT2》不仅改良了手感，强化了音效，同时更正了前作几个较为突出的bug。首先前作车身撕裂的现象在本作已经完全没有了，其次解决了撞车被弹出很远以及在草地上行驶减速过多的问题。在1代中大家应该都能记得不管车速多高，只要撞上赛道边侧，车速就会骤减至100km/h以下；而在草地上行驶更加恐怖，不出2秒速度就会降到60km/h左右。本作中在草地上行驶则丝毫不减速，只是提不了速而已，撞上赛道边侧速度只减20，与AI相撞也没有1代那么夸张了。这样一来不仅游戏的速度感得到了保证，难度也大大降低了。

不过本作依然存在几个不太令人满意之处：比如赛车性能仍然不很直观（还得扒着格子去数）、前作那清脆的发动机声也没有了。笔者在最后还有个疑问：不知为何该作的日版没有被玩家重视，而美版则引起了诸多人的注意。（日版里也确实没几个日文？）强烈推荐玩不上PS2 GT系列的GBA玩家试试该作！

中篇 RALLY系列

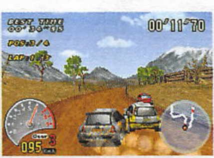
【V-RALLY 3】



《V-Rally3》（以下简称VR3）是迄今为止GBA上最为成功的一款真正意义上的3D赛车游戏。该作由欧美老牌厂商ATARI制作发行，由于采用了相当卓越的3D引擎,使得该游戏在画面表现上非常出色。在那个GBA 3D性能一致不被看好的年代，《VR3》的出现可以说是腾空出世，给所有无视GBA 3D的人们一个震惊。





《VR3》对环境的描绘十分精美，无论是肯尼亚的沙漠荒原还是瑞典的冰天雪地，都表现的美仑美奂。除了正常的天气外，游戏里还有雨、雪和雾以及傍晚。驾着车享受雪花直扑眼前、道路隐约可见的美景，令人感到无限惬意。

游戏设置了两个视点，除了固定在车后的普通视点外，还有在驾驶室内的主观视点，这种视点还能看到车内的方向盘、仪表和驾驶员的手，不过视野就受到一定的限制了。为突出拉力赛的真实感，在比赛中如果车身受到撞击，主视点下的车前窗还会呈现"被子弹击中"的破碎状。如果受创程度很大，几乎无法用这个视点进行游戏了。当然，车辆其它部分也有受破坏的设定，分别在画面右上方以小图标表示，由绿至黑代表受创程度越来越大。在正常的游戏中是一定得戴耳机或者开足声音玩的，否则车子什么时候变成一堆废铁你也不会知道！





主观视点非常有魄力，车窗的损毁都逼真再现，场景边的人物也都是“纸板”,一点都不逊家用机游戏。还有更加刺激大飞跃场面出现！

《VR3》里可选赛车的种类比较少，游戏初期只有Renault和Volkswagen两支车队供选择，后期则可选择Ford，Mitsubishi，Subaru，Citroen，Peugeot，Fiat，Opel这些车队。不论是2驱还是4驱的车辆操作起来都给人很轻便的感觉（雪地赛道例外）。所有赛道里面我认为最刺激的是KENYA的赛道，由于弯道较少，通常车子都能开到200km/h以上，再加上一些起伏的地形，赛车经常可以脱离地面高高飞在空中,这就是rally系列的最大亮点了，GT系列可是没有的哦！

本作的模式比较单调，只有3个，而且仅有V-RALLY CROSS模式能和AI同屏竞赛。BGM也只有主菜单选择画面的还不错，而那段换部件时的音乐则超级垃圾、BT、恶心！每次只要进行到这里COCO就以最快的速度更换完轮胎离开了事。说到更换轮胎，不得不要指责ATARI——居然不支持菜单的上下循环切换！只能一格一格的移，此时还要忍受那无比刺耳的音乐，痛苦啊痛苦！而且比赛中不能restart race，这也算是《VR3》里又一兽性化的设计了！

多变的气候是拉力游戏必不可少的要素，本作收录不在话下！



■ 黑夜



■ 雪



■ 雨



■ 大雾

总的说来，《VR3》还是一款相当不错的赛车游戏。（相比之下同期的《SEGA RALLY》则较为拙劣，除了还保留那么一点点操作性之外。）3D表现能力如此优秀的游戏，GBA上真的很难找到第二个了。

一个风和日丽的下午，公园某长椅上，I SAY：其实……我早就想对你表白，这三个字已经藏在我心里许久了，俺……俺爱你！路人甲：那个白痴捧着本书《PG》在嘀咕什么呢？路人乙：……那是个疯子啦！血海飘香；18；男

【TOP GEAR RALLY】



早就听说KEMCO要在GBA上制作一款3D赛车游戏，当时不免替KEMCO多少有些担心。早期的《Top Gear GT Championship》也出自KEMCO之手,不过游戏素质实在不能和《GTA》系列同日而语。本作由澳洲著名的游戏制作公司Tantalus制作，日本KEMCO代理发行。游戏入手后才发现，原来之前的那份担心完全是多余的，因为本作实在是太出色了。这里"出色"指的不是单薄的3D赛道场景，而是异常流畅的画面、宽敞无比的路面和直观爽快的第一视点。

在《Top Gear Rally》（以下简称TGR）中，你会感受到拉力赛的无拘无束。在这里COCO向各位强烈推荐按下SELECT键用主视点进行游戏,这样你更能感受到超脱《V-Rally3》车窗框架约束的狂野,媲美极品飞车的速度感以及细腻的路面在轮胎下一闪划过的舒适感。虽然赛道两边的景物3D效果不太好，马赛克也n多，不过远景贴图却十分精细惟美，尤其是山林那一关满山枫林的远景，让人感受到金秋的浓浓气氛，还有雪地那关白皑皑的世界,沙滩那关蔚蓝的大海和远处一望无际的绿草原的美景，都很让人心旷神怡。

《TGR》的场景十分丰富






本作对玩家的赛车采用了多边形描绘，使赛车在转弯时表现得栩栩如生，而不像《V-Rally3》那样生硬。转急弯时赛道场景飞速而过的大魄力画面也堪称一绝！而该游戏最大的特色便是那神奇的赛道。在《TGR》里行驶，你不会再有《V-Rally3》很约束的感觉。因为几乎所有赛道的路面都是非常之宽敞。不过即便是宽敞，也不能放开去跑。比如城市赛道路两旁排的密密麻麻的路灯杆子，这些可不像《GTA》系列是用来装饰的，一旦碰上它们，让你速度立马变0！另外个别赛道还有广告牌、栅栏、石头等垃圾障碍物。玩家在过大弯时一定要避免与障碍物相撞,否则车子就会被撞得掉头，更加悲惨。

《TGR》中的赛车可谓是"千姿百态"






除了宽阔外，《TGR》赛道的另一神奇处就是那高低起伏的地形。如果你觉得《GTA》系列的赛道过于平淡无味，《VR3》中能飞跃的赛道过少的话，本作则绝对能满足你的要求！仅仅就第一关，一声"caution"后你的心便会立刻提到嗓子眼：眼前景物顿时令人豁然开朗，从海拔50高的地方飞驰下来这才叫"爽"!后来的赛道还有一个大弯后紧接个小坡的，如果速度很高的话车子就做横向飞跃了。这时恐怕很投入的玩家就有"甩机"的冲动了吧^_^?!起伏的地形到了沙滩那演化得尤为突出--一坡接一坡，几乎没有平地，准让你不一会就头晕眼花+吐血。而在最终关则出现究级BT地形--悬崖，稍有不慎便会掉下悬崖"车毁人亡"。而在普通赛道转弯时如果时间过长或者不慎撞到了赛道边上的矮草、板凳之类的障碍物，赛车还会翻车（在"option"里面的"credits"演示画面中就有这一镜

因为中考，我一直没空看VCD，但基本上我是把您想像成北极熊那类型的，别K我！ 浙江长兴；310000；李成毅
风林：为了不影响雪人的工作情绪，我们还是不要让他看到这句话了吧！

头），让人瞠目！这几个设定是包括连PC上《极品飞车》系列都不曾有的，绝对是掌机赛车游戏中的一次革命！在这里不禁要为Tantalus的创意鼓掌喝彩！

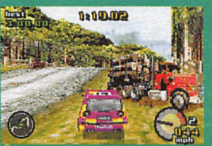
地形颇为变态……






还有一种另类叫恶搞……




《TGR》的模式主要分为CHAMPIONSHIP、TIME ATTACK、QUICK RACE、PRACTISE等四种，CHAMPIONSHIP模式下主要是通过积分来进行下一阶段的比赛以及获取更高级的车辆。和《AGT2》一样，仅跑完"amateur league"级别还不能获得全部的车辆，必须咬牙完成"professional league"和"top gear world series"两个高级模式。在高级模式中AI极为BT（前几名简直就是驴！），由于敌我速度的提高也使赛道难度大大增加，有些赛道不反复RESTART根本没有胜算。而这个模式的赛道几乎完全照搬初级模式，后来出现的带"+"号的赛道让人一眼就能看出是经过左右颠倒后的原来的赛道。总之高级模式的难度很高，要求玩家必须无失误跑完每个赛道，否则就很难拿第一。《TGR》过弯不讲究甩尾，而是降速过弯。即使180度的大弯，只要掌握这种技巧也轻松能过。

QUICK RACE模式在本作一反一般赛车游戏作为练习赛的常规，成了《TGR》的特色模式。超长的赛道，分段的计时点+有限的时间构成了这个模式的主要特点。对玩家则要求在限定的时间内到达计时点（剩余的时间会被累加），简单的说就是要玩家马不停蹄的一口气跑完一段超长的路程（现实中得耗6、7分钟）。起初玩家跑的是A级别的赛道，时间比较充裕，所以失误一两次也不会输掉比赛。但是跑完A后出现的B和C级别的赛道在时间限制上就相对紧张多了，各个计时点之间的时限也越来越短，所以玩家的任何一个失误就会导致前功尽弃。而对于后期的满是急弯加小坡还有n多广告牌的沙滩、城市赛道和悬崖赛道来说，玩家要想不失误一次就更难上加难了。QUICK RACE模式不仅考验玩家的驾驶技术，还是对人的意志、耐力和心理素质的综合考验！绝对够专业、够BT！很有种玩DC《疯的 2 》里小游戏的感觉。（COCO印象最深的就是在悬崖赛道眼看就到第8站终点可是由于一次呼吸的不均匀导致掉下悬崖，还有海滩那个超级起伏拐弯的赛道跑起来更是对玩家both精神and肉体的双重折磨和蹂躏！）QUICK RACE模式是不分排名的，只要你能在规定时间限制内跑完全程，即使不拿第一名也无所谓。另外跑完所有级别的赛道后是不会出现新车的。PRACTICE模式主要考验玩家对赛车操作的灵敏性，比较实用。



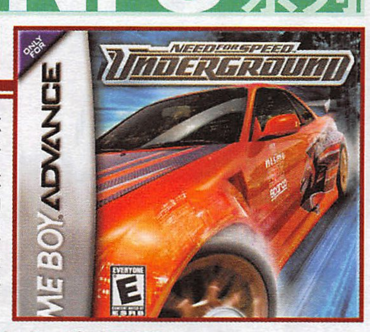
《TGR》的BGM很少只有两首，笔者认为模式选择下的那首挺耐听，音质也不错。而比赛中则没有BGM，所以比较乏味，因而这时各种SE效果音就显得更加突出。遗憾的是SE都非常不能令人满意，单是发动机的声音就被模拟得让人听了"隐约感觉骨子里有种不爽劲儿"，换档的声音也十分生硬，再加上某些地形（如mud）赛车一行驶到赛道外就会发出那个…越听越像某人大口咽稀饭的动静……

在E3 2003结束不久，本作还被国外知名游戏网站IGN评为GBA主机上最佳赛车游戏。看来本作在国外玩家中的口碑还是不错的，相信也一定不会令你失望的！



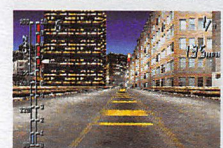
下篇 NFS系列

【NEED FOR SPEED UNDERGROUND】

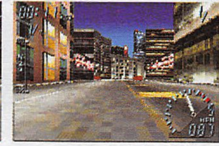


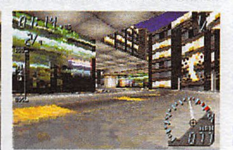
本作是EA自推行"全机种制霸"政策以来PC上大获成功的大名鼎鼎NFS系列革命性第七代"地下狂飙"的GBA衍生品。限于GBA机能所限，本作在各个方面大幅缩水，作为赛车游戏最为重要的因素之一——画面表现得非常不好！（满是马赛克的抖动的画面，不禁让人联想到SEGA在GBA上被无数玩家口水淹没的两款大作《SEGA RALLY》和《CRAZY TAXI》。）以至于玩家往往会被游戏中纽约都市的花花绿绿的马赛克场景所迷惑。

游戏中的极具都市特色的场景

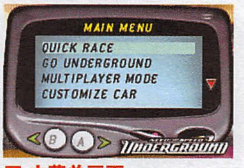








游戏的赛道全部来自真实的纽约，因此场景纷乱复杂，大有"乱花渐欲迷人眼"的味道。作为PC版《地下狂飙》特色的中央镶着灯的宽阔马路以及赛道边上闪烁的巨型方向指示灯犹在，仍然充当玩家比赛时的重要"导游"的角色。赛道的地形也不是很单一。全部的比赛都在夜晚举行，而天气情况亦被取消了。



■ 主菜单画面

虽然画面上表现不佳，不过本作的系统框架还是原汁原味的保留了下来，QUICK RACE、GO UNDERGROUND、MULTIPLAYER MODE、CUSTOMIZE CAR等模式应有尽有，只不过界面被改在了一台传呼机上面（老美怎么这么过时？）。而PC版的特色赛车训练驾驶模式也被收录在QUICK RACE模式里面。本作的核心模式"改车"相对PC版没有大的变化，只是限于游戏本身画面表现得很糟罢了。这个模式提供了比《GTA》系列更丰富的赛车零部件，并且更换时赛车的外形也会做出相应的变化。玩家还可对爱车的颜色及车身LOGO随意选择，相信这下可以培养出人车之间的感情了。



■ 改车画面

游戏的主要模式是UNDERGROUND MODE,在这个模式里你仍然能够找到PC里"飙车"的感觉。玩家通过不断的比赛使自己排名上升,同时用挣得的奖金来改车或买车,享受类似RPG升级的乐趣。由于机能的原因,该模式取消了PC版迎面驶来的NPC而改成十字路口的穿行式。COCO觉得这个设定实属画蛇添足：一来NPC车辆颜色不很鲜明，玩家难以辨认；二来某些赛道拐弯处就有这样的十字路口,玩家根本没时间反应;三来NPC中不乏巨型的巴士和卡车,撞击判定也很不精准。总之这个设定使飙车的爽快感大打折扣。



作为RAC游戏的灵魂——操作性在本作里依然有着不俗的表现。用一句话来说就是"灵活而又不失真实感"。游戏的视点分为BUMPER和CHASE两种，在CHASE下速度感显得十分强，不过初期的赛车即使直道加起速来也不过130km/h，拐急弯时则降到40km/h左右。另外比赛中按下SELECT键就可

雪人：其实《PG》一直都有介绍啊！像《逆转裁判》、《银河战士》、《马克斯·佩恩》等游戏都是适合青年玩家的游戏啊！
还有五十天就是高考，祝所有高三的"掌机迷"们能打一场胜仗，发扬"玩物不丧志"的精神！许自强；18；男；214001；

观察后方了,这也是本文中前几作所没有的。不过PC版引以为豪的BGM在GBA版则变得惨不忍"闻",简直到了让人无法忍受的地步。虽说包括主题曲在内的5首歌曲全部来自PC版且人声演唱,不过却选了一首伴奏极为简单的曲子当作主题曲(也是每次玩游戏时第一个赛道的固定BGM,听得人头都大了!),PC版笔者最喜爱的《Born It Too Slow》却没有收录。而且所有BGM 的音质都能跟GBA《街霸方块》的隐藏主题曲有得一拼!

能在小小GBA上玩到《极品飞车》系列,我们还得感谢EA公司。不过话说回来,PC版的即使再怎么完美,想在GBA上完全实现也是很不现实的事情,这好像又应了N久前的那句名言"在GBA上开发3D游戏是件费力不讨好的事儿",更何况是全3D赛车游戏。对这款游戏的品质最后也不再多作评价,只是推荐给没有接触过PC版的朋友试试。

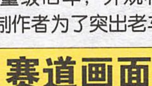
【NEED FOR SPEED PORSCHE UNLEASHED】

这也是一款移植自PC平台的游戏,至于其身世笔者至今还没弄清楚--既没看到新作发售表上有介绍,也没见过什么相关报道,只是在网上见到有ROM下载。这款作品由Destination Software Inc(DSI)制作,移植于PC平台的NFS系列第五作《保时捷之旅》,从比赛者的头像到点击菜单条的音效各个方面都移植得有模有样。



游戏的画面和GBA版《地下狂飙》比起来"有不及而无过之",马赛克之类的更加严重了,场景贴图也超级破,使玩家很难保持一个舒畅的心情玩下去。模式非常单一,还是老一套的通过不断比赛获得新车。起初玩家能够选择的车辆全部都是PORSCHE古董级旧车,外观和性能都是倒数NO.1。可能是制作者为了突出老车真实的操控感,使得这些车辆仿佛犟驴般极难控制!不光加速慢,抓地性也烂。更BT的是AI车辆和玩家选的车一模一样,比赛中除非玩家不犯大的失误否则很难把对方拉开距离,也就是说很难在短距离短时间内超车。说到不犯失误,对于有些赛道根本就是MISSION IMPOSSIBLE,因为那些BT的急弯,就连AI也不免狠狠地碰上去。

赛道画面







该作虽然画面垃圾,赛道确是同类中比较另类的。因为某些赛道中存在分支路线,走分支是能够抄近道节省时间的。只可惜分支路线都比较隐蔽,也没有明显的标志。另外比赛过程中的方向指示标在这里也出大问题了:有的弯明明很急,却还是显示"中弯",更气愤的是有的弯道根本就没有方向指示!BGM倒还做的可以,比赛当中能有disco质感的BGM伴奏,也算是对玩家精神上的一种补偿吧。

天气情况



游戏中的各种视点









江苏省无锡市学前街汤巷小区34号601室;兴趣:玩老游戏;QQ:182059847
雪人:真心希望大家能在最终战中取得超好成绩!

尽管存在这么多不足之处，这个游戏还是有一些特色和亮点的，譬如说视点设定。和《V-Rally3》一样，按SELECT键可以对两个主要视点进行切换，主视点保留了驾驶室内的方向盘和车前窗,只是视野稍大一些。方向盘中央那个标准点应该说是PC版的主要特色吧。除主要视点外还有几个特色视点：在车内模式时按L、R键可以分别观察赛车左右两边的景物，L、R一块按则是看后方的，这比《地下狂飙》更方便实用了。直道超车时按L/R键来观察AI车辆或是以passenger眼光欣赏路边景物实为《保时捷之旅》的一大乐事！这里还有一个有趣之处：一般的赛车游戏如果行驶中车身一侧不慎撞倒了路边，则车子必然减速，本作则是个例外——只要不是车辆前身撞上的，那么速度不但不减反而在短时间内提高少许，充分利用这个"bug"的话，好多弯道都不再那么令人憎恨了

总之这是一款打着"极品"旗号的游戏，玩过本作后笔者对DSI的制作水平深表怀疑。单在移植方面，如果把《地下狂飙》GBA版比喻成一篇"形散而神不散"的散文的话，本作则是一篇失败得不能再失败的散文！

篇外篇 六款游戏纵横测评一览

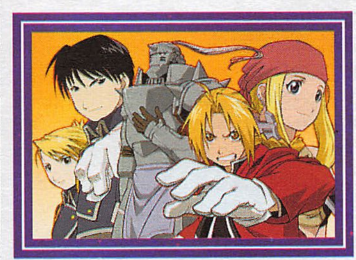
游戏名称	赛车数量	赛道数量	画面	速度感	手感	比赛中BGM
AGTA	48	32	良好	优秀	一般	一般
AGT2	97(含27辆TUNED车)	44(含12条考驾照赛道)	优秀	优秀	优秀	优秀
V-Rally3	10	52(含10条短环型赛道)	优秀	良好	良好	无
TGRally	11	90(含30条"+"赛道和30条QUICK RACE超长赛道)	良好	优秀	良好	无
NFS地下狂飙	14	26(含10条Reverse赛道)	一般	一般	良好	很差
NFS保时捷之旅	8	5	很差	一般	很差	一般

续表一

游戏名称	难度	流程	车辆升级	视点	TimeAttack影像存档	天气
AGTA	很难	×1	有	一种	一个	--
AGT2	一般	×2	有	一种	两个	雨
V-Rally3	简单	×1	无	两种	一个	雨、雪、雾
TGRally	较难	×3	无	两种	一个	雨、雪
NFS地下狂飙	一般	×1	有	两种(附加后视点)	--	--
NFS保时捷之旅	较难	×1	无	两种(附加左、右、后视点)	--	雨、雪

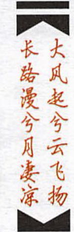
续表二

游戏名称	特色	秘籍
AGTA	EXTRA F1模式、卡丁车模式	标题画面按住LR，B+上/左/右同按
AGT2	DEMO、REPLAY即时播放，DRICOMBO模式，SEL键控制车灯，可选择天气、时间	标题画面L+B+上/下/左/右
V-Rally3	车辆高空飞跃，受创程度真实反映，比赛时间对赛道影响	--
TGRally	变幻莫测的地形,QUICK RACE模式,有翻车的设定	--
NFS地下狂飙	十字路口，真人演唱BGM，庞大复杂的3D场景，改装车辆	--
NFS保时捷之旅	左、右侧观察者视点，分支路线	--



炼金术师的掌上歌剧

——『钢之炼金术师』游戏、动画肆意劣评



文/绫小路义行

12岁就取得国家炼金术师资格的天才少年爱德华·艾尔利克（エドワード·エルリック）背负着“钢”的称号，当然这其中还存在着一段凄凉的过去：为了复活因积劳成疾而去世的母亲，爱德华与弟弟阿尔方斯·艾尔利克（アルフォンス·エルリック）使用了被列为禁术的“人体炼成”，结果不但没有成功地将母亲复活，反而付出了极为严重的代价——爱德华失去了右臂和左腿，只能依靠钢铁打造的机械铠活动；阿尔方斯则失去了身体，灵魂依附在一具盔甲上暂时生存着。为了恢复自己的身体，爱德华与阿尔方斯踏上了寻找传说中的秘器“贤者之石”的旅程。只有通过“贤者之石”增幅自身能力，才能达到绕开炼金术中“等价交换”原则重塑肉身的目的。根据军部提供情报，爱德华兄弟在寻找“贤者之石”的路途中，陆续邂逅到了以炼金术假冒神力欺骗镇民的主教科内罗、为了复活昔日恋人而不断夺走他人生命的乌吉哈尔、以杀人为乐的变装癖杀人魔巴利、企图维持自己身份地位而不惜将至亲改造成怪物的“缀命之炼金术师”塔克、不断假借慈善名义偷取宝物的美艳怪盗赛莲、以父亲遗志为奋斗目标的拉塞尔兄弟……这些形形色色的人，这些人有的成为了日后的伙伴，有的则因为立场不同与爱德华兄弟对立，也连带牵扯出了一系列精彩纷呈高潮迭起的故事，极大的丰富了炼金术的世界。疯狂宠爱自己女儿的恋家中佐休斯、道貌岸然双重性格的恶劣大佐罗伊·穆斯唐、迷恋机械天赋极高的青梅竹马温莉、肌肉暴走追求美学的大块头“豪腕之炼金术师”阿莱克斯……有了这些朋友的帮助，爱德华才一步步的走向成熟，不断的在危机关头峰回路转。一幕幕激烈的打斗场面、感性的亲情友情爱情戏、揭露社会阴暗和赞扬人性温暖层面的事件、对于炼金术的彻底剖析，好戏连台绝无冷场！2003年末超人气动画作品『钢之炼金术师』在04年继续掀起一阵热烈的炼金风潮。

无责任游戏恶搞评论

其实，所谓的炼金术就是将一条草鱼放入锅内过一下油，放入葱段和料酒，加少量水小火焖十分钟。起锅前放入糖和米醋……（雪人：你那是糖醋鱼吧？！-_-#）

要遵循的“等价交换”原则是炼金术师们必须遵循的不二法则，也是爱德华兄弟悲哀宿命的开始溯源。

动画人气的不断飙升捧红了本来名不见经传的荒川弘，漫画、音乐原声大碟、动画、周边乃至游戏的海陆空全面出击让荒川弘赚得盆满钵满腰酸背痛腿抽筋。PS2上『无法飞翔的天使』才出没多久，GBA版炼金术师们就他好我也好地迫不及待新鲜出炉了。

『迷走轮舞曲』的应运而生，是FANS们精诚所致的全民胜利，也是商业运作的必然结果。

这部GBA上64M大小的游戏采用的是RPG类型来诠释原作剧情。战斗方式方面则是利用卡片的七拼八凑炼成强大的武器，这个就要考考玩家的加减法了，虽然念过书的人都不可能被这点小伎俩给难住的，不过炼成用的卡片随机抽取实在让人联想到了国内某些杂志赠品的附送方式啊——不要看我，我既没有含着沙子，也不会射你的影子。

游戏的剧情从一开始基本上忠于原著，打着呵欠在重温秃头主教那无聊到爆的阴谋之后，奇怪自己居然有耐心将一杯牛奶喝下去吐出来再喝下去——我不是牛，不会反刍，也希望看到这段文字的你不是在吃饭。正准备臭骂制作公司是伪



看着《掌机迷》这样重女轻男，我只有背着良心填下我的性别——女，这样才有露面的机会，别说我懦弱，我只能说是为了前途着想。KL；13；男；430010；湖北省武汉市江岸区惠济二路2号；兴趣：上网、玩GBA、看《掌机迷》；QQ：249568717



劣奶粉制造商的时候,新的角色出现了,看来BANDAI并不是省下写新剧本的工夫去偷懒啊。

新加入的角色是动画中没有的原创人物:可莉,女性,擅长治愈术的炼金术师,红色头发,目测的三围是……虽然战斗技能是保命的治愈系炼金术(不明白这个所谓的治愈炼金术中“等价交换”原则该怎么算),但是弱不禁风的身体被敌人攻击一下就要少掉一半的HP,炼金术发动时需要的等待时间又太长,炼金术没有发动很可能自己已经挂了——初期游戏中实在是个面到让人想拿椅子砸的家伙。

之后的剧情大多是原创的了,毕竟总是引用玩家耳熟能详的老故事是一件迟早要遗臭万年的事情。然而故事的主线竟然跳到要帮助可莉成为国家炼金术师身上——难怪新人物要叫“可莉”了,“玛莉”、“艾莉”之后总要有人来继承炼金工坊的嘛……扯远了,赶紧回头!“雷霆之炼金术师”的加入很明显是为屠龙的勇者找借口添一个自然系魔导士而已,最终BOSS竟然是可莉的哥哥也不过是将盖特兄弟真宫寺父女犬夜叉与杀生丸的故事第一千零一夜地再念叨一遍罢了。这年头玩家越来越不好骗了,如果牵强地解释阿尔方斯的盔甲内能装进30只猫,这么哆啦A梦的设定还不如休斯少佐结婚只有5个月却能生孩子更可信些。

好在剧情是次要的,光是标题菜单出现时『蜂花』的BGM开始飘扬的时候,已经足够一帮热血FANS喜极而泣的了——话说回来,如果RPG连剧情都可以忽略,我们为什么还要玩RPG?

卡片战斗的系统是『游戏王』的简略版,将卡片左右两角的数字加加减减之后融合成上下限为开区间[7,1]的另外一张元素卡片,炼妖壶改成炼成阵,寻母三千里,中土大唐与东瀛小国的共同点原来不仅仅在于沙和尚与河童的几点近似——玩过『轩辕剑』的朋友应该知道我在说什么吧?

五级的战斗卡片通常很难炼成出来,不过可以花大钱找每个村子的黑心卡片商人购买,战斗时极其好用,秒杀部分BOSS也是轻而易举的事情。在那个钱不值钱的世界里,爱德华的一笔研究经费就是1000000——六个零看得人眼晕——拿来随便挥霍其实也是情有可原的事情……虽说炼成黄金不可以,用纸炼成钞票也并不违反“等价交换”的原则吧?

取消了妇孺皆知的EXP,也取消了路人共晓的升级系统,其实成长跟青春期女孩子的心事一样微妙——多战斗几次,HP上限就会随风潜入夜地增加,攻击力也会润物细无声地稍稍提升。在没有什么剧情可以回味的峥嵘岁月里,支持玩家继续玩下去并可以通关N次的就只有激情燃烧了。

认真去打的话,游戏并不会耗费玩家多少时间。流程很短,短到你咬了两口蚌埠学院食堂的包子准备品尝肉馅的时候,才发现馅早已经在肚子里了。于是一个比较恶劣的设定就是要通关3次才可以收集到所有的黄猫,靠猫撑戏的手法比口袋妖怪里的隐藏精灵更让人睚眦并裂。

『咪咪流浪记』唱响了『迷走轮舞曲』的主旋律,收集全部的猫之后,阿尔方斯的攻击力一下子会变得很惊人,群猫拾柴火焰高,双拳难敌千猫爪,好BOSS也架不住赖猫多……如果有收集癖的话不妨一次次的挑战自己的耐心,多玩几遍『迷走轮舞曲』,个人觉得吐出来的牛奶再喝下去味道一定不好——不要告诉我你还没吃完饭!

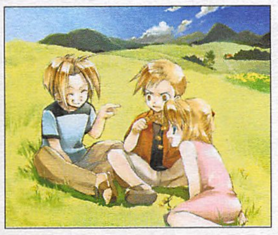


其实作为小品级游戏来说,在大作没有上市的时候来填补一下市场完全是非常及时的。尽管没有深邃的游戏理念,没有值得回味的经典音乐,没有气势恢弘的原创剧情,只要玩得够开心,也是游戏的成功之处了。

人物的性格还是那么鲜明,与原作分毫不差的表现力使所有的炼金术师们在RPG里也卖力地演出着人性与欲望交替冲击、科学与假象相互掺杂、真理与传统无休止对决的壮大歌剧。完全原汁原味与动画相同的人设,连表情也可爱到让玩家可以会心一笑。虽然没有声优们的倾力演出,当人气角色从电视荧屏跃身到手中的巴掌天地里时,浓缩的感动是短短的几个小时游戏不能立刻消化的——我们玩的不是游戏本身,而是炼金术师们在吟唱歌剧,我们在咀嚼库存的感动。

无责任随想大放厥词

『钢之炼金术师』里关于主角的感情线就是温莉和艾德这一对了。其实曾经一直在想，如果阿尔方斯不是因为灵魂固定在铠甲上而变得是人非人，岂不是要变成另一个『Touch』?，但最贯穿整部动画的无疑还是和也与达也的兄弟之情——一不留神说错了，还是艾德与艾尔比较顺口吧。失去了右臂与左手的艾德，把弟弟的安危看得比什么都重要。触犯了炼金术严禁的“人体炼成”规定之后，不但没有救回母亲，反而连累了唯一的亲人阿尔方斯。于是那天的事故也成为爱德华时刻提醒自己的惟一动力。对于他来说，



铭刻了日期的银时计不仅仅是炼金能力的增幅机器，更是镌刻了耻辱与亲情的个人隐私。正常人无法体会血肉之躯对于爱德华兄弟的意义：阿尔方斯虽然对于一般性的伤害无所畏惧，基本上也做到了刀枪不入（无限之住人－改？ˉ ˉb），然而在动画中，他那冰冷高大的盔甲里面，深藏的是对于正常人的渴望和倾羡；机械铠的沉重给爱德华本就矮小的身体带来沉重的负担，不能够吃喝也是阿尔方斯无法自信的一个因素。总是喜欢添油加醋曲解别人对于身高话题的爱德华，虽然拥有在炼金术领域过人的天分，但是少年的性情是无法通过强装的成熟外表来进行伪装的。阿尔方斯对于哥哥的热爱却显得异常的老成：在生活中照顾他，在战斗中保护他,在难过时安慰他，在愤怒时抚慰他。但是，艾德这个哥哥，这个真正的哥哥，嘻嘻哈哈的背后，被保护着的背后，却背负着在兄弟俩看来最沉重的，最丑陋的国家炼金术师之名，从骄傲的说出“没错！我就是国家炼金术师!”却马上被人民群众踢出店门，到学会低调的隐藏自己的身份以逃避斯卡的追杀，艾德所经历的，



承受的，痛苦着的，却都被他用脱线的外表隐藏起来。坚持着不让艾尔参加考试，说着“难听的名声，只要我一个人去承受就好了”的他，在死亡面前为了艾尔放弃了逃跑，镇静地说着“我也是做哥哥的，杀了我，算是等价交换。艾尔不是国家炼金术师，有我一个人就够了不是吗？”的他，是多么高大，又多么悲伤的一个兄长啊。准确的来说，他们不但是兄弟，更是一同经历患难的战友和亲密无间合作愉快的搭档：除去阿尔方斯的头盔,连接灵魂与盔甲的那个血印，也正是连接爱德华兄弟之间深刻感情的最好凭证。



每次那首『兄弟』开始呢喃吟唱的时候，艾德与艾尔的脚印就平添了恹恹黄昏的血色。忏悔与祈祷，童真的声音在云层上飘扬。

为了惨被父亲炼成合成兽的妮娜而哭泣；为了被击碎的艾尔而彷徨；为了拉塞尔、弗雷彻西兄弟的理想而努力阻挡红水的肆虐；为了水都怪盗的蹩脚理由而莫名感动；为了流浪小猫而动了恻隐之心；为了萝赛被逝去情人的假象所骗而愤怒；为了完成师傅近乎变态的训练而拼命；为了变态杀人魔的电锯而惊惶失措……16岁的年纪不是应该无忧无虑地念着书喝着可乐骑着脚踏车打着街头篮球的么？或许，真正令艾德想起自己还是个少年的只有一直让他烦恼的身高问题吧？

研究红水造成对平民身体健康的极大损害，为了创造人语兽甚至不惜牺牲自己亲人的不择手段，为了曾经记忆中的爱侣而努力在人偶里注入别人的灵魂……在『钢之炼金术师』的世界里，炼金术的广泛应用是所谓的科学进步，也是人类对于自身文明的摧毁。

所以人造人开始努力想成为真正的人，真正的人却又想制造人造人让自己的至亲至爱回到身边——恶性循环的后果是一次次欢笑之后必将迎来更加汹涌的泪水。

即使是配角，在『钢之炼金术师』里也有不俗的表现，罗伊大佐的梦想是非BL的男人们共有的夙愿：迷你裙、柠檬味沐浴露、手机屏保贴与麦芽巧克力冰激凌是绫小路脑海里人类最伟大的

我们那里的几家店的BOSS卖的全是盗版的，把旧卡放进盒里当新卡卖，汗！我希望在我们这里办一个专卖店，名叫“雪人游戏专卖店”。名字不错吧！上海宝山区：200940：王君　　风林：想从我这里挖墙脚，少给我做梦了！



四大发明。与之相互辉映的是强势大姐莉莎语不惊人死不休的巾帼豪迈——除了已成经典的那句“结婚只有5个月是生不出孩子的”之外，“下雨的时候你很没用”更是把自命不凡的罗伊打入无间地狱的雷神之锤。休斯的因功殉职赚走了不少FANS的眼泪，曾经记忆中极其恋女的父亲最终只能在墓碑的照片上爽朗大笑，青苔上的露水空留唏嘘不已。“豪腕炼金术师”的粉红光彩与钢柔并济的肢体语言是无数恶梦中挥之不去的惊声尖叫，严肃下来的阿列克斯那份独到的冷静却也是艾德兄弟旅途上必不可缺的正确引导。配角们光辉夺目，群星捧月地将主角烘托得更高——艾德你就努力地奔月吧，月上有高处不胜寒的琼楼玉宇，月下有对影成三人的逍遥自在，能完成自己的梦想才是放下银时计的舒畅，即使没有玉兔，我也可以把艾尔的黄猫借你！

无可否认，荒川弘是红了；无需辩解，SQUARE-ENIX是赚翻了；无用怀疑，『迷走轮舞曲』是会大卖的……动画、漫画、游戏本来就是一家，连音乐界的老大SONYMUSIC也出现在动画的赞助商行列中，谁还敢说它的商业系列产物不好呢？



打开电视机，转动十字键，按下CD播放钮——期待着一次次的重逢吧！所谓的国家炼金术师不是军队的走狗，而是我们一颦一笑的嘴角轻扬，是我们回眸顿首的万种风情，是我们满眶泪水的黯然神伤，是我们喜怒哀乐的牵肠挂肚。双手轻轻击掌，不是在发动炼金术，而是我们在为自己像艾德一样追逐梦想的执着许下无悔的誓言。

其实，所谓的炼金术就是将一条鲤鱼放入锅内过一下油，放入葱段和料酒，水沸之后添加酱油和五香八角，加少量水炖至鱼肉入色。起锅前放入些许糖调味……（雪人：你那是红烧鱼吧？！-_-#）

附注：动画关键词语

炼金术：以“等价交换”为基本法则的一种可以任意转化物质形态的技能，大多数人发动炼金术都需要画成炼成阵。炼金术的基础理论就是『理解』-『分解』-『再构成』，炼成阵是炼金过程中不可或缺的一道步骤，需要炼金者画成比较复杂的图形并灌输自己的意念。

等价交换：炼金术中最基本的需要严格遵守的法则，理论上是指一份的东西只能转化为同样质量的物品，不能够超出原材料的总体质量。但是通过某些增幅器可以绕开这条法则。

人体炼成：炼金术里的最大禁忌，具有极大的危险性。理论上可以根据精确数据使死人复活，但是实际上没有任何人成功做到，反而因此受到“神罚”失去了生命。爱德华兄弟因为触犯了此禁忌，失去了完整的肉体。

国家炼金术师：隶属于国家军队的高阶炼金术专家，需要参加并通过相关的资格考试。平时可以自由研究课题，必要时要服从军队部署，甚至成为极为强大的战力。取得国家炼金术师资格之后，可以获得由大总统授予的专有称号，以及可以使得自身炼金能力增幅的银时计，同时可以领取相当数额的研究资金。

贤者之石：动画里爱德华旅程开始的最终目标。传说中的秘器，可以大幅增强炼金者的能力，甚至可以无视炼金术的“等价交换”法则，达到超越神力的效果。有人凭借相关资料，开始研制可以与“贤者之石”能力相当的替代品，但通常因为物质不稳定而告终。

红水：动画剧情进展到中部时出现的重要物品。是精制成固体之后可以达到与“贤者之石”效力相同的液体。剧毒，对人体有害。最具效率的精制方法是让孕妇喝下，通过胎盘收缩凝聚。因为方法过于残忍，所以一度被严厉禁止。



口袋妖怪对战浅析

GBA版口袋妖怪发售一年有余，其对战功能为大家津津乐道。虽然它本身含有了386个PM，但为了避免它只作为金银水晶的延伸，大多数玩家自觉使用前200号的PM进行对战（另外一个原因是靠红蓝宝石版无法正常获得200号以后的pm）。此外，从拉提亚斯（196号）开始的PM作为一级神兽被禁止，果然翁因为过分强大而被禁止。在这些条件下，红蓝宝石的对战终于达到了一个理想的平衡。

但是相对热门的PM还是存在的，几乎每一个队伍中都能看到它们的身影——哪怕他们不是十分完美。事实上，没有所谓绝对完美的PM，它们的缺陷都尽可能的在一个完整的队伍中得到互补。

在金银水晶中大放光彩的强化战术在红蓝宝石中仍然相当流行。一些拥有强化技巧的PM成为可怕的主攻手，放任它们不管的下场就是己方全队的覆灭——当然，任何一个有经验的玩家都会尽力去避免这种情况的发生，而这时候的攻防手段往往是对战中的亮点。

冥想胡地是常见的主攻手，为了在短时间内给与对方最大的伤害，许多人甚至舍弃自我再生，而采取冥想＋精神干扰＋两攻击技巧的模式。为了避免在上场时受到攻击，胡地往往会在队友倒下或者对方睡眠时上场，而此时面对的对手很可能都是一些攻势不强的特攻手，比如特攻型的血翼飞龙，以宝石海星为代表的众多水系，甚至是一些没有攻击能力或者呼呼大睡的PM。显然，胡地占据了场上的主动，对方若要恋战，反而给了胡地冥想的时机，所以不得不更换PM。所以，胡地很容易就得到一次冥想的机会，战斗力大大的增强。

但由于冥想胡地无法照顾到物防，不少物攻手只需花一两回合就能解决胡地，但胡地解决它们也是谈笑之间，因此它们的对抗是非常激烈的。如果胡地不冥想，采用先读攻击（就是预测性的攻击）来对付对手换上来的物攻手，那就不妙了。因此在更换物攻手对抗胡地时一定要注意这个问题，间接换人或先读换人是相当必要的，这样能够加大对方先读的难度。

个人倾向于使用物攻手联袂对付胡地，必要时还会使用剧毒消耗。不断的更换物攻pm来和胡地正面交锋，用车轮战术打倒已经强化后的胡地，最终结果是用我方多名物攻手受伤的代价来换取冥想胡地的死亡，如果配合剧毒胡地死的会更快。但如果我方的物攻手体力不足，那么就困难得多，甚至在换上场的过程中就被胡地杀掉。

强化特攻的主攻手以冥想胡地为代表，使用类似战术的诸多超能系也相当有威力。不过除了太阳神石外，以上的冥想手的物防都不高，因此上述办法就是对抗冥想手的普遍原则。

以暴鲤龙、血翼飞龙为首的龙舞pm也是非常常见的主攻手，由于它们特性为威吓，可攻可守，其作用要比冥想pm更加全面。当然，一支队伍中能够防御它们的力量也会很多。首先，它们都存在着4倍弱点，没有属性修正的电冰攻击也很容易两下解决。只要一支队伍中配备了电和冰招，基本就能应付上述威胁，而具有电招和冰招的PM相当多（甚至包括觉醒力），防御起来毫不困难。当然，龙舞pm也会想方设法和你游击，在你更换上会电或者冰招的PM时给予痛击，然后在你打算用电或冰招时攻击它时换上其他PM抵御。反复游击几次，基本就能消耗掉我方的防御力量。所以采用间接换人或者先读换人仍然是相当必要，否则这些pm很容易就被龙舞pm游击解决。

当然，龙舞也不过是物攻强化的一种方式，



以上文章为作者个人意见，不代表本刊观点。

在玩家头脑里都会有这样一个概念：利用高物防的PM吼叫破解物攻强化。的确，以盔甲鸟为首的盾牌可以很好的承受龙舞后的物理攻击，然后吼走对方。但不少暴鲤龙会配备冲浪或者10万伏特，某些血翼飞龙会配备大字火，这对于盔甲鸟来说不是什么好事情；使用鬼火也是一个好办法，双弹瓦斯，木乃伊基本也能完成任务，但如果面对睡觉＋睡眠果的龙舞pm，反而会是一件更危险的事情。不过好在这两种情况不可能同时存在，因此鬼火和吼叫一定会有其中一个发挥作用。当然，如果面对的是会挑拨的暴鲤龙，那么鬼火和吼叫两条路就都被堵死了。

有趣的是，身为龙舞pm的暴鲤龙、血翼飞龙利用威吓特性就能够很好的防御这些，它们之间的攻守转换相当激烈。面对进行强化的龙舞pm，贸然上场威吓未必是一件好事情。但是，找到威吓的机会还是不难的。当龙舞pm采用特攻技巧打击盔甲鸟时，或者利用挑衅封吼叫和鬼火时，就是不错的威吓时机；当对方不得不用地震解决一些天敌时，同样又会中了我们威吓的圈套（因为这两个pm都不怕地震）。不仅仅这样，我方上场威吓其实是一个转守为攻的机会，也许从现在开始，发愁的就会是对方呢。



在两只龙舞pm之间展开对决时，往往被威吓的一方会继续强化，心有不甘也好，有恃无恐也罢，接下来使用带岩崩的血翼飞龙或者带有冷冻光/10万伏特的暴鲤龙来给对方沉重的打击（当然，对方也可能带有这些技巧）。当对方发现自己完全处在我方的掌握中时，最明智的选择就是乖乖龟缩防守了，这时候主动权就转向了我方。

类似的物攻强化诸如剑舞、诅咒、巨大化等其实和龙舞大同小异，如果你的队伍能够有效阻挡龙舞pm，那么防住这些问题也不是很大。

值得一提的是在剩下最后一只PM时的诅咒/巨大化依然可怕，首先吹吼无效，鬼火由于可以被睡觉治疗因此也毫无意义，反复进行威吓也只会给对方带来可靠的物防提升，如果该PM特防不错的话，采用特攻技巧攻击也不是特别可靠。事实上，除了灭歌、黑雾外，没有太好的办法阻挡这个战术。也许有时候，通过催眠，混乱光，寄生种子等异常状态干扰对方的行动，然后用自己的PM和对方一起强化。如果对方不会吼叫，且也没有突然会心，那么最终获得胜利的应该是我们。

用来平衡队伍，负责队伍防守的盾牌pm（注：一些物防和特防能力较高的pm就可以作为盾牌）也是非常重要的，否则只有进攻没有防守情况可想而知。它们几乎存在于任何一个队伍中，通过不断的替换帮助队友防御强烈的攻击。而一般来说，它们都有再生能力，受到的损伤很容易补回。在无法贯彻灭亡歌组合的红蓝宝石中，应付它们并不是件轻松的事情。

首先，直接攻击绝不是一个好办法。由于盾牌pm物理或者特殊耐久的强大，一般的攻击很难给它造成像样的伤害，结果还是被它利用剩饭＋再生技巧轻易补回，且往往会不断更换不同的盾牌pm来抵挡，毕竟仅一个攻击手很难有效应付各种弱点不同pm的盾牌。更糟糕的是，盾牌喜欢给对方的攻击手下毒（这也是不少盾牌的主攻手段），然后通过盾牌间互相替换保护拖延时间直到对方毒发身亡，或者让对方迫不得已用睡觉治疗，达到消耗对方战斗力的目的。当然，一些上进特性的PM可以让对方不敢下毒，而毒、钢系PM对剧毒也是完全免疫，从而能够有效的压制一些盾牌。

庆幸的是，在红蓝宝石的战斗中，不少热门盾牌没有非常强劲的攻击，因此通过剧毒对抗它们不失为一个好办法。而有趣的是，下毒的工作往往由我方的盾牌pm来完成，因此常常出现双方盾牌互相下毒的局面。通过剧毒毒死对方显然不现实，但绝对有可能迫使对方睡觉解毒。这时就是我方行动的时机。换上带有气合拳的PM攻击，或者派上主攻手强化甚至腹鼓，或者趁机接力都是不错的选择。有经验的玩家往往能洞察到这个阴谋，他们会把睡觉的盾牌及时换下，不给对方可乘之机，但是负责吼叫的盾牌一旦进入睡眠期，那么破解接力为主的强化战术就有一定的难度。不过双弹瓦斯、钢神柱、盔甲鸟这类盾牌免疫剧毒，就没有了这类后顾之忧。

口袋的对战系统博大精深，以上也仅仅算是沧海一粟。随着新作火红叶绿的流行，口袋对战会迈上一个新的台阶。我们会在以后的文章中继续和大家分享。

文/koflover

以上文章为作者个人意见，不代表本刊观点。



《热血物语EX》——重温儿时的快乐



我相信只要是玩龄稍长的中国玩家就都知道热血系列这一经典游戏系列。记得小时侯我每次和同学们一起玩FC都会玩热血系列，平时谈的最多的游戏也是热血系列。可以说热血系列给当时的我和同学们带来了至今难以忘记的快乐。后来我听说将要出热血物语的GBA版我就一直在等待，当网上出现了ROM之后我毫不犹豫的DOWN了一个，重新体会了儿时的快乐。

一流学园「冷峰学园」，本来一直都是以和平及努力为中心，但直至孪生兄弟「龙一」及「龙二」出现后，情况就改变了。在几个月内，两兄弟已支配了附近几所学校，周围的学校对于这对「双龙兄弟」都十分惧怕。「热血高校」的正义之士，不良少年国雄知道他们的事后，想起了某个人，并且展开了行动。另一方面，国雄永远之宿敌花园高校的「鲛岛力」也收到了双龙兄弟的消息，他本来置之不理，直至他的女朋友直美受到冷峰学园的学生骚扰，并且手下们带来了方的挑战书后，阿力终于有所行动，愤然出校门，并与国雄碰个正着------于是，二人联手的热血故事从而展开。

玩家的冒险由此开始，玩上这款游戏之后给我的第一感觉是热血依旧。由于机能的大幅上升，人物的动作不再是简单向前方出直拳，而是根据具体情况有不同的动作。当敌人在身后时会向后出拳，当敌人在你前方特别近的时候原本的直拳会变成勾拳，看到主角那有力的勾拳就已经热血沸腾了。而且在书店可以买书学到新的格斗技，更使动作的种类大大丰富。



在那个清版ACT横行的年代热血物语却已有了购买物品的RPG要素，可以说是一个创新。而GBA上的本作也对这一设定进一步发扬。在商店街内有温泉屋、书店、寿司店、面包店及CAFE等。通过打倒敌人所得的金钱玩家可购买道具或是利用设施。而且前面也说到在书店可以买到新的格斗技，更是通关所必备。

由于GBA本身的限制，俩人同乐已经没那么容易了，取而代之的是另一位主角由电脑控制，不过电脑控制的人物的AI似乎有点低了。但是电脑控制的人物攻击力非常高，给我的感觉好像有些破坏平衡，不知道是不是我设的不对，我的一下只能打敌人十几血，电脑打一下却是好几十，街上的敌人靠电脑打就够了。另外要注意的是电脑的攻击能够打到玩家，加上电脑的超高攻击力，被打一下就好不了。我曾经一下被打掉2格血，个人觉得这是一处设计失误。



说这是一款大作级的游戏我相信会有很多人同意，而在复刻风盛行的今天推出这样的一款游戏似乎是理所当然。而且这款游戏也有很多要素决定了它的复出。首先是它的操作简便，游戏没有用到L、R键似乎有点浪费，不过能够简化游戏操作，更符合掌机的风格。还有他那种战斗系统，除了BOSS战以外的所有战斗都可以不打，直接跑过去就行，这也造就了所谓的最速通关。这种系统设定也能够方便一些没有太多时间的玩家。特别是那种利用上下班时间进行游戏的玩家。

不过说到底最重要的是玩这款游戏能够得到那种游戏的乐趣，这是什么都比不了的。而这种乐趣是需要自己用心去体会的，而不是别人说你就能体会到的。玩得能够轻松愉快，要玩游戏，而不是被游戏玩。相信大家都会同意我的说法。最后，不要犹豫，重温那种儿时的快乐。当你感动在那种快乐中时，那一刻将会有一种难以名状的感觉。让我们一起进入《热血物语》的世界，去用心来感受真正的游戏乐趣。

星之卡比——镜中之旅

星のカービィ 鏡の大迷宮 かがみ だいめいきゅう

文：CasTlevania ？

可爱的卡比又有新作了！镜之大迷宫是GBA上卡比的续作，作为任天堂开发的系列名作之一的星之卡比，本作较前作又有了跨越性的进步。在游戏中几乎每一个地方都可以看出制作人一丝不苟的工作态度，也从侧面反应了任天堂对于塑造卡比这样一个明星级电玩人物的认真态度。

从镜之大迷宫这个游戏的标题就可以看出本作是围绕着镜子与迷宫所展开的。刚进入游戏后玩家就可以走入一面镜子，镜子中的世界是五彩缤纷的，玩家就要在以镜子为出入口的迷宫中不断探索，最终收集到魔王所分散在9个世界中的8块镜之碎片完成打倒镜中的黑暗魔王的任务。与前作的剧情相比，本作在剧情上更为合适，且没有前作那样略显单调。而在游戏的版面设计上明显要比以前复杂，敌人的站位以及种类与分布都极其富有特色，既有趣又增加了游戏的难度。如果说梦之泉只适合于女孩玩的话，那镜之迷宫就大不一样了，版面中的敌人再也不像以前那样少了，而且利用卡比可以空中飞行的优势，本作的地面凹凸不平，峡谷、深渊、冰洞、火海等致命地点到处可见，就算复刻了敌人的能力也不一定能安全的过关了。



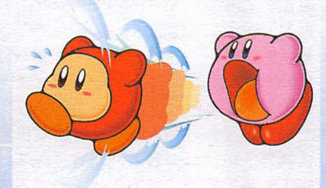
版面难度大大提升不算，关卡的摆设也变得越加复杂了！由于迷宫的出入口都是由镜子所组成的，在同个版面中可能会有4、5面镜子，而想发现那些隐藏的镜子就需要玩家的探索能力了。某些镜子需要玩家复刻某种敌人的能力才行，而另一些镜子则需要玩家能够灵活运用同伴的帮忙或是机关的控制。在运用技巧探索的深度上明显有了进步，不花点时间去仔细琢磨是不行DI！

与以往的作品相比，这次的卡比迷宫不但在游戏的难度上加以强化，而且在画面与音乐上也几乎达到了极限。镜之大迷宫的确非常大，超过200个关卡的游戏在画面上却丝毫没有一点凑合的痕迹。就算与前作梦之泉比较也能很容易看出画面变得更加精美细腻，几乎每一个像素都能够表达出一些东西来。卡比的动作也变的更加丰富了，本作的复刻能力又增加了不少，再用上各式各样的音乐来配合卡比的动作，游戏的整体效果真是太完美了。更惊人的是笔者在完成游戏后发现在收藏模式中可以欣赏到的音乐竟然超过了500种，汗￣O￣哟！



卡比这个游戏的一大卖点就是联机游戏了。此次作品同样保留了4人一同游戏的乐趣，在小游戏上也同样支持4人对战。比反应，比技巧，比操作细腻这3种性质的游戏也相应的制作了新的版本，让人百玩不厌。

如果一定要我给本作挑刺，我只是觉得游戏没有睡眠功能以及不能使用无限对战功能是2个小小的缺点罢了，其它方面都做得很不错。这次的卡比也多少借鉴了SONIC的打法，在最终BOSS战中也会有反重力效果的场景出现，非常有趣。其实游戏中的隐藏要素都设计得很好，小游戏也很耐玩，复刻敌人的能力来虐待BOSS更是爽快到顶点，技巧性方面也比前作要有飞跃性的进步。总体上游戏的气氛很有特色，不论是男女老少都适合于玩弄卡比这样一个讨人喜欢的可爱角色。



纪念GBA君

壹

公元二零零四年三月七日，就是我的GBA被不幸呼啸而过的卡车碾碎的后一天，我独在宿舍外徘徊，遇见程君，前来问我道，“先生可曾为GBA写了一点什么没有？”我说“没有”。她就正告我，“先生还是写一点吧；GBA生前就很得先生的偏爱。” 这是我知道的，凡我所玩过的游戏机，大概是因为往往太过暴力吧，按键一向就甚为磨损，然而在这样的生活艰难中，毅然没有修过的就有她。我也早觉得有写一点东西的必要了，这虽然与死者毫不相干，但在生者，却大抵只能如此而已。倘使我能够相信真有所谓“在天之灵”，那自然可以得到更大的安慰，——但是，现在，却只能如此而已。 可是我实在无话可说。我只觉得所住的并非人间。四十多个尸体碎片，洋溢在我的周围，使我难于呼吸视听，哪里还能有什么言语？长歌当哭，是必须在痛定之后的。而此后大卡车未有丝毫内疚的停留，尤使我觉得悲哀。我已经出离愤怒了。我将深味这非人间的浓黑的悲凉；以我的最大哀痛显示于非人间，使它们快意于我的苦痛，就将这作为后死者的菲薄的祭品，奉献于逝者的灵前。

贰

真的掌机，敢于直面盗版的卡带，敢于正视疯狂的手指。这是怎样的哀痛者和幸福者？然而任天堂又常常为达人设计，以时间的流逝，来洗涤旧迹，仅使留下淡红的血色和微漠的快乐。在这淡红的血色和微漠的快乐中，又给人暂得休闲，维持着这似人非人的世界。我不知道这样的世界何时是一个尽头！我们还在这样的世上活着；我也早觉得有写一点东西的必要了。离三月六日也已有一天了，新买的GBASP快要送到了吧，我正有写一点东西的必要了。

叁

在我所玩过的游戏机之中，GBA君是我的最爱。最爱云者，我向来这样想，这样说，现在却觉得有些踌躇了，我应该对她奉献我的悲哀与尊敬。她不是“转而购买GBASP的我”的最爱，是为了任天堂而生的掌机之王。 她的姓名第一次为我所见，是在二零零一年夏初XX游戏城堡新到一批主机的时候。其中的一个就是她；但是我不认识。直到后来，也许已经是GBA率领口袋妖怪，横扫掌机市场之后了，才有人指着一个游戏机告诉我，说：这就是GBA。其时我才能将姓名和实体联合起来，心中却暗自诧异。我平素想，能够不为硬件所限，创造销售奇迹的游戏机，无论如何，总该是有些桀骜锋利的，但她却常常低调着，样子很老土。待到购得了GBA，开机游戏之后，她才始成为我的最爱，于是玩她的回数就较多了，也还是始终低调着，模样很老土。待到NGC销量低迷，任天堂业绩亏损，大幅调低售价的时候，我才见她虑及母公司前途，黯然至于泣下。此后似乎就不相见。总之，在我的记忆上，那一次就是永别了。

肆

我在七日早晨，才知道上午有程君去野营借走GBA的事；下午便得到噩耗，说卡车居然碾过书包，损失至数百元，而GBA君即在遇害者之列。但我对于这些传说，竟至于颇为怀疑。我向来是不惮以最坏的恶意，来推测北京交通的，然而我还不料，也不信竟会混乱拥挤到这地步。况且始终低调着的好玩的GBA君，更何至于无端在马路上喋血呢？ 然而即日证明是事实了，作证的便是她自己的尸骸。还有一具，是口袋妖怪君的。而且又证明着这不但是杀害，简直是虐杀，因为身体上还有轮胎的伤痕。 但政府就有令，说她们是“精神鸦片”！但接着就有流言，说她们是横穿马路的。 惨相，已使我目不忍视了；流言，尤使我耳不忍闻。我还有什么话可说呢？我懂得游戏玩家之所以默无声息的缘由了。沉默啊，沉默！不在沉默中爆发，就在沉默中灭亡。

伍

但是，我还有要说的话。 我没有亲见；听说，她，GBA君，那时是欣然前往的。自然，野营而已，稍有人心者，谁也不会料到有这样的惨剧。但竟在四环路上牺牲了，从L键入，斜穿屏幕，已是致命的创伤，只是没有便碎。同去的瓦力奥制造君想去扶起她，中了一轮，立仆；同去的口袋妖怪君又想去扶起她，也被压，从左肩入，穿胸偏右出，也立仆。但她还没碎，一个后轮在她全身猛烈压过，于是碎掉了。 始终低调的好玩的GBA君确是死掉了，这是真的，有她自己的尸骸为证；沉勇而可爱的口袋妖怪君也死掉了，有她自己的尸骸为证；只有一样沉勇而可爱的瓦力奥制造君还在书包里呻吟。当三个兄弟从容地转辗于文明人所发明的车轮的飞驰中的时候，这是怎样的一个惊心动魄的伟大呀！GBA称霸掌机的伟绩，口袋妖怪几百万销量的武功，不幸全被这几缕血痕抹杀了。 但是开车者却居然按起喇叭来，不知道个个脸上有着血污……。

陆 时间永是流逝，街市依旧太平，不值钱的几个破玩意，在中国是不算什么的，至多,不过供无恶意的闲人以饭后的谈资，或者给有恶意的闲人作“流言”的种子。至于此外的深的意义，我总觉得很寥寥，因为这实在不过是意外的事故。北京的交通改革的历史，正如煤的形成，当时用大量的木材，结果却只是一小块，但事故是不在其中的，更何况是意外。 然而既然有了血痕了，当然不觉要扩大。至少，也当浸渍了玩家；口袋饭，掌机饭的心，纵使时光流逝，洗成绯红，也会在微漠的悲哀中永存微笑的和蔼的旧影。陶潜说过，“亲戚或余悲，他人亦已歌，死去何所道，托体同山阿。”倘能如此，这也就够了。

柒 我已经说过：我向来是不惮以最坏的恶意来推测北京交通的。但这回却很有几点出于我的意外。一是交通竟会这样地混乱，一是汽车竟至如此之蜂拥，一是我的GBA和游戏临难竟能如是之从容。 我目睹TVGAME，是始于年少的，虽然是少数，但看那乐趣为本，创意十足的构思，曾经屡次为之感叹。至于这一回在车轮下互相救助，虽殒身不恤的事实，则更足为TVGAME的勇毅，虽遭政策封杀，压抑十数年，而终于没有消亡的明证了。倘要寻求这一次死伤者对于将来的意义，意义就在此罢。 各大主机在淡红的血色中，会依稀看见微茫的希望；真的掌机，将更奋然而前行。 呜呼，我说不出话，但以此纪念GBA君！

文/诸葛小花

永不磨灭的GB情感

《PG》VOL.10里的一篇文章——《GAME BOY不灭的传说》，令我甚是感动，在当今眼光缭乱的彩色游戏世界里让我又再次见到了当年那黑、白、灰的三色画面，又再次奏响了我心中那不朽的GB乐章。

感动过后,远离游戏许久的我，翻出了那块“压箱底的砖头”，准备到游戏店重温那份快乐。

在游戏店的柜台上搜寻着是否有未玩过的卡带时，一个蓝白相间的盒子吸引了我的目光——小霸王掌上游戏机GAME BOX，一个熟悉的声音顿时在我耳边响起：小霸王其乐无穷啊！难道中山小霸王电子科技有限公司要开创中国自己的掌机市场？我立刻让BOSS取出一台新机，其形状等都与老任的GB相同，只是屏幕下方印着“小霸王”三个字，装上附赠的两节7号电池打开游戏机，这时从屏幕上方徐徐落下了个字母——SGr，而不是出现GAME BOY，这也是两者最大的区别了，随即可进入游戏，按键手感不错，这是一台黑白机，价格为200元，而另一台国产GAME BOY黑白机195元，可惜当时没有照相机，不然一定会让大家一睹它的芳容。卡带方面是共通的，同样可以和GAME BOY联机。随后我问了问主机和卡带的销售情况，BOSS说还是会卖出去一些，不过来买的大多数为刚刚接触游戏的小孩子罢了。像我这样的中学生很少有来买的，他们多是玩GBA和PC游戏。

BOSS的话多少使我有些沮丧，记得我在上小学的时候，手里能有一台GB那真是牛透了。十几个人围成一堆，就是为了能一睹它的芳容。它的拥有者更是因它而登上了班组老大的宝座，很长一段时间他（它）的地位都无法被动摇。买卡带时，像护送运钞车一样，一帮人一起去，因为不了解行情，我们把柜台里的卡带一个个都玩了个遍，全然不顾在一旁介绍游戏特色的BOSS，一碰到不好玩或不会玩的游戏便换掉，甚至连名字都不在意（当时我们也只对横版ACT游戏感兴趣，像恶魔城就是我们的最爱）。最后终于买了一盘，还要疯狂的砍价，所谓人多力量大，BOSS是禁不住我们这帮小鬼的软磨硬泡，在买卡带方面，我们不知占了多少便宜，弄得BOSS不但赚不到钱，还要收拾那个乱摊子，而我们则高呼着卡带名字扬长而去……。各大商场的游戏柜台前都留下了我们的足迹和欢笑声，这一切都是因为你——掌机世界永远的王者——GAME BOY！

如今再也看不到一帮人簇拥着一台GB的情景了，它和那为数不多的卡带也被摆在了柜台的角落里，无人问津。已成为初中三年级的我，亲眼见证了GBA、GBASP的诞生时的火爆场面，也亲眼目睹了GB被拿去“垫桌角”的悲惨情景，就连对GB有如此深情的我也将它置之不理了这样长的时间。

不如让我们暂时放下做工精细的GBA、GBASP，暂时忘却即将问世的PSP、NDS，重新举起那块“砖头”，再次砸回那些不眠之夜……

——辽宁　霍宏伟

真要喷饭了！眼镜兄——让你喷饭有感

文：C.A.B.

4月份的游戏大作还真不少：马里奥高尔夫、洛克人ZERO3、蜡笔小新等黄金珍藏级的游戏都发售了。在大作的不断轰炸下，笔者正在努力地攻关这些游戏，感觉真是无比地幸福啊！可是一眨眼就到了《眼镜兄-让你喷饭》这个非常有特色的游戏的发售日了，怀着对游戏的几分好奇，我还是打开了GBA，半夜三更玩了起来……^-^



说真的，玩这个游戏是有许多吸引我的原因，第一：游戏由KONAMI公司出品。第二：在官方网站上得知游戏要实用特制的3D眼镜来玩效果会非常好。第三：看了游戏的截图，其中恶魔城的场景深深地吸引了我……就因为这3个原因就已足够吸引我的了！当然游戏还是我最喜欢ACT类型呢！

不知不觉，天已经亮了，看了拿在手中的SP已经是红灯了，游戏的流程也接近了尾声。感觉游戏制作得还不错！游戏中，场景的丰富程度相当高，不但取用了一些FC上的经典老牌游戏作为场景而且连PS上的恶魔城等游戏的背景也收录在了其中！虽然游戏的流程比较乱，可能会让玩家看不太明白为什么主人公要在各大经典游戏的场景中穿行，但作为一款KONAMI的动作游戏，其难度还是相当不错的。越是后期的关卡就越难通过，流程会变得更长，敌人的种类更多，还加入了解谜要素，让玩家在游戏中更加地投入，从而使玩者对游戏的好奇心不断增加：不知道下一关会在哪个场景挑战；会出现什么样的敌人……



玩了此游戏给我的印象特别深刻，唯一能让我想到的一款能与此游戏相比较的就是KONAMI世界了。相信在FC时代的玩家都玩过这款名作吧。游戏中的6大关卡也是由早期KONAMI公司出品的一些经典FC游戏的版面所构成：沙罗曼蛇、魂斗罗、七宝奇谋、月风魔传等等的游戏场景都被收录其中，游戏的总体素质相当高，可以在救出同伴后使用他们，而在眼镜兄中则可以召唤同伴来救助；在KONAMI世界中每关都会有一些小游戏，如摸牌、撒摔子等，而眼镜兄中则是要打倒敌人后得到特殊道具便可进入小游戏版面，这些小游戏可没有KONAMI世界中那样简单，全部是ACT类型的小游戏，FC版的马戏团、找钻石等游戏都会出现，难度也一样高哦，令玩家百玩不厌！



与KONAMI世界相比之后才真正让我感到游戏的设计思路的确就是模仿KONAMI世界而制作的，但游戏的流程却与其有很大的不同，主人公攻击方式略显单调不说，每关的任务只是到达指定地点即可过关，而没有像KONAMI世界中那样揭开谜题，救出伙伴，取得隐藏物品等有趣的要素。所以个人对此游戏流程感到特别乏味，虽然主角的动作比较搞笑，不过这么个只要求过关的游戏对于大多数拿在手中正在玩超级大作的玩家来说确实太“小品”了！

总的来看，本游戏的3大特色是其吸引玩家的关键。虽然本作只是个超级小品化级的游戏，但难度、画面与音乐还是过得去的，尤其是不同的场景配上与原作场景不同的音乐，那种感觉真是有一种说不出的味道，新鲜？还是诡异呢？汗……作为KONAMI公司出品的一款另类游戏，本作确实能给予玩家不同的游戏感觉，有条件的玩家不妨带上3D眼镜试试，可能那样玩才会有真正地让你“喷饭”，呵呵！



以上文章为作者个人意见，不代表本刊观点。

SUPER MEMORY HUNTER

SMS 2-月光寶盒



<一> 完全保留SMS记忆棒一代的全部功能！

<二> 全新的中文化界面，使用更方便！

<三> 可以在GBA主机上直接修改游戏，通关易如反掌！

<四> 具备任意复位功能，轻松对应任何种类的合卡！

<五> GBA历史上全球第一款真正的记忆卡，支持任何类型的卡带，就算卡上电池完全没电，也可以正常记忆！

<六> 最大容量可达128M，10年数据安全保存期！

<七> 完全对应所有版本的GBA和SP主机！

<八> 内置数据指示灯！

详情请洽邻近经销商

图书在版编目(CIP)数据

掌机迷/电子游戏软件杂志社编. －北京：人民交通出版社，2004.2

ISBN 7-114-04552-2

Ⅰ.掌... Ⅱ.电... Ⅲ.游戏卡－基本知识

Ⅳ.G899

中国版本图书馆CIP数据核字（2004）第006312号

掌机迷

编著：掌机迷工作室
责任编辑：杨捷
正文设计：小伟
出版发行：人民交通出版社
社址：北京和平里东街10号 **邮编：**100013
电话：010-64216602
印刷：北京新华印刷厂
开本：850mm×1168mm 1/32
印张：18
字数：580千字
版次：2004年3月第1版
印次：2004年3月第1次印刷
ISBN 7-114-04552-2
定价：30元/套

次世代传媒 VGAME.cn

次世代商城 特价促销活动火热持续进行中！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034,2046,3047）
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编：100011　邮购电话：010-64472177

每张汇单邮费一律10元！

购物满80元送可达鸭笔袋！！



从即日起至2004年5月31日（以邮戳日期为准），凡一次性购买次世代商城周边商品金额满80元或以上者（邮资10元除外），即可获赠得价值10元的“口袋妖怪～可达鸭”笔袋一个，先到先得，送完为止。

圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum

SP 1400毫安超能锂电池
编号：1247　价格：89元



●是原装电池两倍以上容量

GBA-SP AV立体声接收器
编号：1236　特价：199元



●可通过AV线把SP变成移动影音平台，不带无线收发装置

智能电子分插
编号：1225　价格：65元



●四组AV+两组S端子输入●自动侦测输入信号，高保真还原

PS2 16MB扩充记忆卡
编号：1067　价格：79元



●通过原装卡扩充后，可达3倍原装卡容量

PS2第二代中文金手指
编号：1102　价格：49元



●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码，稳定易用

GBA(SP)第二代中文金手指
编号：1113　价格：79元



●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

SP外置电池盒(充电器)
编号：1124　价格：29元



●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

PS2 专业级AV/S一体线
编号：1168　价格：59元



●专业级线材，有效改善画质

PS2专业级五头分量线
编号：1179　价格：65元



●显著改善画质，配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果

GBASP耳机转换线
编号：1180　价格：19元



●做工精细●可接上更高级耳机

SP迷你扩音器
编号：1191　价格：35元



●固定于GBA上盖，安装简便可靠●外型小巧美观●独立音量调节●立体声效果

SP音箱＋风扇
编号：1203　价格：49元



●打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

GBA 4MB超级记忆棒
编号：1056　价格：49元



●可备份各种卡带的存档●长年不掉档

PS2专用DVD遥控器二代
编号：1045　价格：39元



●全功能实现●内置钮扣电池

GBASP便携包
编号：2024　价格：25元



SP防划防震套
编号：2057　价格：19元



GBA三小时电池包连变压器
编号：1146　价格：29元



●为GBA提供强大电力保证

热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结！！更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn

樱大战闹钟
编号：3036　价格：55元



●独有机械式响铃清脆悦耳，仅用一节五号电池，樱迷必备

最终幻想X-2光碟簿
编号：3014　价格：39元



●全不锈钢制，可放10张CD或DVD，打开后呈扇型收纳方式，不伤盘

最终幻想X-2笔记本
编号：3047　价格：48元



●全不锈钢制造，有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重

最终幻想X-2打火机
编号：3025　价格：29元



●仿ZIPPO，包装豪华，全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石

任氏经典掌机超精细钥匙扣六件组
编号：4396　~~市场价：80元~~　特价：48元





●任天堂六款经典掌机的超精细模型钥匙扣，细节逼真完美令人爱不释手，掌机迷收藏佳品。

玩转掌机　没我不行



ISBN 7-114-04552-2
定价:30元/套（本册10元）



ISBN 7-114-04552-2
9 787114 045523
ISBN 7-114-04552-2
定价：30元/套（本册10元）